PIXEL mania

ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ADVENTURES ΚΑΙ ROLE PLAYING GAMES

AMIGA & ATARI



DARKSEED

ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ



WEEN

DARKSEED
&
WEEN

Σας είχαμε υποσχεθεί ότι θα υποστηρίζαμε όσο μπορούσαμε την κατηγορία των RPGs και των adventures. Οι λύσεις, λοιπόν, του Darkseed και του Ween αποτελούν την εκπλήρωση της υπόσχεσής μας.

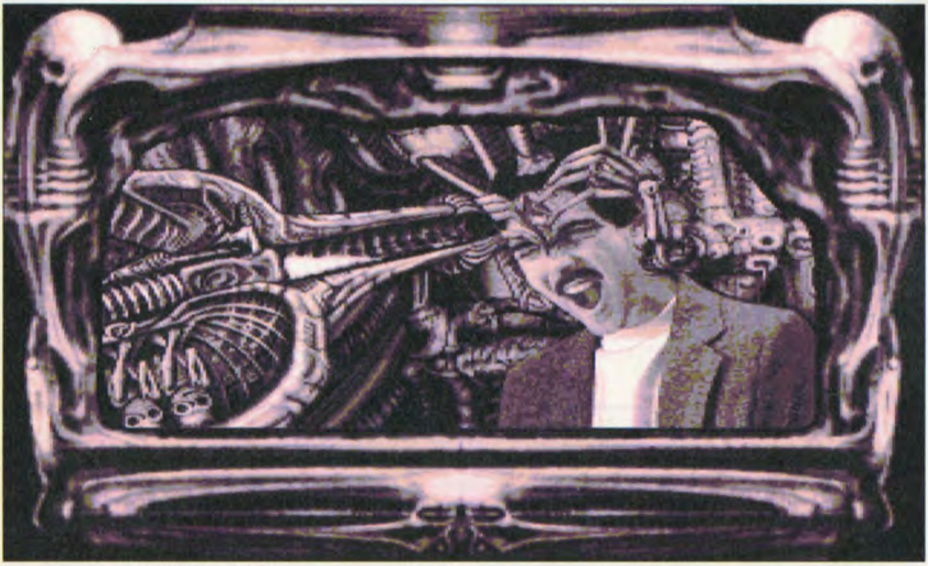
Για την υλοποίηση της παρούσας έκδοσης συνεργάστηκαν οι: Γιώργος Κακαλέτρης, Umberto Grelloni, Ηλίας Μανεσιώτης και Γιάννης Πατρίκος.
Η σελιδοποίηση, η καλλιτεχνική επιμέλεια και η παραγωγή έγιναν από την εταιρία Print Xpress.

DARKSEED

Το παιχνίδι είναι πολύ καλό. Τα γραφικά είναι όλα σε interlaced modes, με πολύ καλούς χρωματισμούς και πολύ καλό ήχο. Για καθετί υπάρχουν samples, για παράδειγμα οι ομιλίες με άλλα πρόσωπα, τα τριξίματα στις σκάλες κ.λπ. Φυσικά, για να το απολαύσετε χρειάζεστε σκληρό δίσκο, αλλά τρέχει ακόμα και με ένα μόνο drive. Μεγάλη προσοχή πρέπει να δοθεί στα βήματα της παρακάτω λύσης, αφού το όλο παιχνίδι βασίζεται απόλυτα στη σωστή χρονική εξέλιξη των γεγονότων. Αν δεν έχετε τελειώσει μια δουλειά κάποια συγκεκριμένη ώρα, τότε πιθανότατα δεν θα είστε εκεί όπου πρέπει για να πάρετε ένα δέμα ή ένα τηλεφώνημα. Ετσι, δεν θα πρέπει να χασομεράτε από δω και από κει. Γι' αυτή τη δουλειά υπάρχει χρόνος στο τέλος της μέρας. Μπορείτε όμως σαφέστατα να ακολουθήσετε άλλη σειρά στην πραγματοποίηση των άσχετων μεταξύ τους στόχων... Αν αποτύχετε, δοκιμάστε την πρότασή μας.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Μετά από μια μεγάλη μεσιτική συμφωνία, ο πρόεδρος της Cameron, Dawson & Tillich του San Francisco, Mike Dawson, έχει σκοπό να αποτραβηχτεί σε κάποιο ήσυχο μέρος για να αναπτύξει το συγγραφικό του ταλέντο. Και η ευκαιρία παρουσιάζεται. Ενα κτίσμα βικτοριανής εποχής σε πώληση, σε







τιμή εξευτελιστική, είναι αυτό που τον δελεάζει. Μια ματιά σε αυτό τον πείθει ότι πρόκειται για το ιδανικό μέρος για το σκοπό του. Ερχεται λοιπόν σε επαφή με τον πράκτορα. Ομως, η μυστικότητα που τηρείται τον βάζει σε υποψίες και τον κάνει να νοικιάσει προσωρινά το σπίτι... Λίγες μέρες αργότερα, στο μικρό αεροδρόμιο, ένα ταξί σαν αναχρονισμός του '50 τον μεταφέρει μέσα από την πόλη στο σπίτι, το οποίο προς κακή έκπληξή του βρίσκεται πολύ κοντά στην πόλη. Σιγή περιβάλλει το κτίσμα, το οποίο μοιάζει σαν εισβολέας στην περιοχή. Παρ' όλα αυτά, μπαίνει μέσα, όπου τα πάντα θυμίζουν μια παλιότερη εποχή. Το φορτηγό με τα πράγματά του δεν έχει φτάσει ακόμα. Δεν έχει έρθει όμως ούτε και ο πράκτορας, ο οποίος θα έπρεπε να είναι εδώ για μια πρώτη ξενάγηση. Και είναι εκείνη τη στιγμή που έρχεται αυτό το αίσθημα. Κάτι σαν ήχος, στην αρχή, που γίνεται μια διαπεραστική, σχεδόν ανεπαίσθητη, δόνηση. Το κεφάλι του βουίζει, τα πόδια του ξαφνικά δεν τον κρατάνε όρθιο. Χάνει τη μνήμη του. Μετά βίας φτάνει στο υπνοδωμάτιο, όπου ξαπλώνει στο κρεβάτι. Η δόνηση γίνεται βρυχηθμός. Τα μάτια του κλείνουν...

ΗΜΕΡΑ ΠΡΩΤΗ

Ο Mike Dawson ξυπνάει έχοντας ένα φοβερό πονοκέφαλο και μνήμες από τρομακτικούς εφιάλτες που τον βασάνιζαν όλη τη νύχτα. Σκοπός του είναι να λύσει το γρίφο του παράξενου σπιτιού. Πρώτα όμως πρέπει να απαλλαχθεί από το φοβερό πόνο που δεν τον αφήνει να σκεφτεί.

Στο μπάνιο λοιπόν παίρνει μία από τις ασπιρίνες που βρίσκονται στο ντουλαπάκι πάνω από το νιπτήρα. Αμέσως μετά, ένα αναζωογονητικό ντους είναι ό,τι πρέπει. Αν δεν γίνουν τα παραπάνω, η σκέψη του δεν είναι καθαρή και είναι αδύνατον να προχωρήσει κάποιος παραπέρα. Στο διπλανό δωμάτιο υπάρχει μια ντουλάπα, στην οποία βρίσκεται ένα αδιάβροχο. Ψάξτε προσεκτικά κοντά στις τσέπες του, μέχρι να βρείτε την κάρτα της βιβλιοθήκης. Μπορεί να μην την πετύχετε με την πρώτη, αλλά είναι σίγουρα εκεί.

Μια και δεν υπάρχει τίποτε άλλο σε αυτό το δωμάτιο, καλό είναι να φύγετε αμέσως πηγαίνοντας στο αναγνωστήριο, δίπλα στην εξώπορτα. Πάρτε και διαβάστε τα σχέδια του σπιτιού που αποκαλύπτουν ένα μυστικό





δωμάτιο. Είναι απαραίτητα για δύο λόγους. Ο πρώτος λόγος είναι άμεσα εξακριβώσιμος και αφορά στο σχοινί που θα βρεθεί στο δεύτερο από τα δύο μυστικά δωμάτια που αποκαλύπτονται. Ο δεύτερος λόγος έχει σχέση με την πρόσβαση στο σκοτεινό κόσμο. Επειδή οι δύο κόσμοι είναι άρρηκτα συνδεμένοι, οι ενέργειες στον έναν έχουν άμεσες επιπτώσεις στον άλλον. Σε αυτήν την περίπτωση, οι πόρτες αυτών των δωματίων ανοίγουν αντίστοιχες πόρτες του σκοτεινού κόσμου. Μπαίνετε λοιπόν από το αναγνωστήριο στο πρώτο μυστικό δωμάτιο, σπρώχνοντας τη βιβλιοθήκη δεξιά. Ανοίγετε την πόρτα από την οποία μπήκατε (σας δίνει πρόσβαση στο "ασανσέρ" του σκοτεινού κόσμου) και στη συνέχεια ανεβαίνετε τη σκάλα και οδηγείστε στο δεύτερο μυστικό δωμάτιο, στον πρώτο όροφο του σπιτιού. Εδώ υπάρχει το σχοινί, το οποίο παίρνετε και βγαίνετε από την πόρτα στο δωμάτιο του Dawson. Ανοίγετε και αυτή την πόρτα (τον τοίχο δηλαδή του



δωματίου) και την αφήνετε, αφού επιτρέπει την πρόσβαση στο πρατήριο του σκοτεινού κόσμου. Αμέσως κατεβαίνετε στο ισόγειο μπροστά στο χολ και περιμένετε τον ταχυδρόμο να χτυπήσει το κουδούνι. Το πλήκτρο 'Τ' βοηθάει αρκετά. Μόλις χτυπήσει το κουδούνι, ανοίγετε την πόρτα και βλέπετε τον ταχυδρόμο που σας δίνει ένα παράξενο πακέτο. Δεν το παίρνετε (έτσι και αλλιώς) και ανεβαίνετε στη σοφίτα. Ψηλαφίζοντας στη δεξιά του πλευρά το μεγάλο κιβώτιο που κλείνει την έξοδο προς τη βεράντα, το σπρώχνετε στο πλάι αρκετές φορές, ώστε να ανοίξει η έξοδος και ταυτόχρονα να αποκαλυφθεί το ρολόι.

Παίρνετε το ρολόι και, αφού το κουρδίσετε λίγο, βγαίνετε στο μπαλκόνι και δένετε το σχοινί στο άγαλμα στην πάνω δεξιά του γωνία. Αυτό σας δίνει άμεση πρόσβαση στο γκαράζ και γενικότερα τον έξω κόσμο, αφού μπορείτε να κατεβείτε στο δρόμο από το σχοινί.

Την πρώτη μέρα δεν θα το χρειαστείτε και μάλλον θα πρέπει να το αποφύγετε. Σε κάποιο σημείο όμως (θα το δούμε αργότερα) πρέπει υποχρεωτικά να μπείτε στο σπίτι από εδώ, αφού σας την έχουν "στημένη". Ετσι πηγαίνετε στο γκαράζ χρησιμοποιώντας την κανονική έξοδο του σπιτιού και από το πορτμπαγκάζ του αυτοκινήτου, που βρίσκεται εκεί, παίρνετε το λοστό. Μπαίνετε στο αυτοκίνητο (από την πόρτα του φυσικά) και παίρνετε τα γάντια από το ντουλαπάκι του (αφού το ανοίξετε πρώτα). Αν πειράξετε το ραδιόφωνο, θυμηθείτε να το κλείσετε προτού φύγετε, γιατί αλλιώς τα πράγματα αναστατώνονται. Δουλεύει και η κόρνα, αλλά δεν υπάρχει λόγος να χάνετε χρόνο... Επιστρέφοντας στο σπίτι, διαβάζετε την εφημερίδα που βρίσκετε στο πεζοδρόμιο - αν δεν την πήρατε προηγουμένως. Στην εφημερίδα σχο-

λιάζονται τα μυστηριώδη εγκλήματα που συμβαίνουν στην περιοχή, για τα οποία η αστυνομία σηκώνει τα χέρια. Μη χάνοντας χρόνο, μπαίνετε στο σπίτι και αμέσως γυρίζετε στο δωμάτιο του Dawson, όπου περιμένετε να χτυπήσει το τηλέφωνο. Αν δεν το προλάβετε, θα πει ότι κάπου χάσατε πολύ χρόνο. Εν πάση περιπτώσει όμως, είναι η βιβλιοθηκάριος, η οποία σας καλεί να πάρετε από τη βιβλιοθήκη ένα βιβλίο που έχουν αφήσει για σας. Ομως προτού πάτε εκεί, πρέπει να πάρετε από τη σοφίτα ένα ημερολόγιο, το οποίο ρίχνει αρκετό φως στην παράξενη αυτή υπόθεση. Ανεβαίνετε από τη σκάλα και με το λοστό ανοίγετε το κιβώτιο που πριν από λίγη ώρα σπρώξατε στην άκρη. Παίρνετε το ημερολόγιο και το διαβάζετε. Στη συνέχεια κατεβαίνετε από την έξοδο του σπιτιού και κατευθύνεστε προς την πόλη. Αφού περάσετε τα καταστήματα, φτάνετε στο παλιό κτίριο της βιβλιοθήκης και μπαίνετε μέσα. Βρίσκετε την παραμάνα κάπου στο πάτωμα μπροστά από το γραφείο της υπαλλήλου και μετά της μιλάτε. Αυτή σας εξηγεί πού βρίσκεται το βιβλίο που σας έχουν αφήσει και μπαίνετε στο τμήμα των βιβλίων από την πόρτα αριστερά από το γραφείο.

Αφού εντοπίσετε και διαβάσετε το κατάλληλο βιβλίο, επιστρέφετε στο γραφείο της κοπέλας και της δίνετε την κάρτα της βιβλιοθήκης, η οποία, όπως σας εξηγεί, θα πρέπει να βρίσκεται πάντα μέσα στο αντίστοιχο βιβλίο. Πάντως, σας λέει ποιο είναι το βιβλίο και το βρίσκετε. Ανοίγοντάς το, όμως, πέφτει από μέσα ένα κομμάτι, το οποίο λείπει από το ημερολόγιο που βρήκατε στο σπίτι. Το διαβάζετε και κατευθύνεστε προς το σπίτι, αφού πρώτα κάνετε μια μικρή στάση στο κατάστημα των τροφίμων. Εντοπίζετε το μπουκάλι με το ουίσκι και το παίρνε-





τε (ή μάλλον αποπειράστε). Ο καταστηματάρχης σάς ζητά τα χρήματα, του τα δίνετε και τώρα μπορείτε να το πάρετε. Μπορείτε να αγοράσετε και άλλα πράγματα, όμως, αν σας τελειώσουν τα χρήματα, δεν θα μπορέσετε να τελειώσετε το παιχνίδι. Το μπουκάλι που μόλις πήρατε είναι το τελευταίο που έχει μείνει. Ο αλκοολικός γείτονάς σας σας δίνει την κάρτα του (GET OUT OF JAIL FREE) και σας κλείνει ραντεβού στο σπίτι του για κάποια στιγμή αργότερα.

Τώρα επιστρέφετε στο σπίτι και συνεχίζετε αριστερά προς το νεκροταφείο, όπου,




Ο ΧΑΡΤΗΣ
ΤΟΥ ΣΚΟΤΕΙΝΟΥ
ΚΟΣΜΟΥ
1
2
5
6
7
8
9
12
13
14
15
16
19
20
21
22



1. Παρατηρητήριο
2. Απορροφητής ζωικής δύναμης
3. Κελί φυλακής
4. Διάδρομος φυλακής
5. Αναβατήρας 2
6. Αναβατήρας 1
7. Σχεδιαστήριο
8. Είσοδος εκκολαπτηρίου
9. Βρεφοκομείο
10. Εργαστήριο
11. Εσωτερικό φυλακής
12. Είσοδος κατακόμβων
13. Μακρινές κατακόμβες
14. Μονοπάτι προς κατακόμβες
15. Εξω από το εκκολαπτήριο
16. Μονοπάτι προς άβυσσο
17. Γεφύρι και άβυσσος
18. Εξωτερικό φυλακής
19. Αρχαίοι
20. Ενεργειακός Σύνδεσμος
21. Πιλοτήριο διαστημοπλοίου
22. Ο Φύλακας των Γραφών
23. Αρχεία
24. Εργοστάσιο Drekketh

αφού περάσετε την είσοδο και τους πρώτους τάφους, φτάνετε στο μαυσωλείο. Ανοίγετε την πόρτα του πατώντας με τη σειρά τα τρία κουμπιά που βρίσκονται στην είσοδό του (ΑΡΙΣΤΕΡΑ-ΠΑΝΩ-ΔΕΞΙΑ) και κατευθύνεστε προς το δωμάτιο με τις στάχτες. Στο βάζο που θα βρείτε αριστερά στο κάτω ράφι, υπάρχει ένα κλειδί, το οποίο αντιστοιχεί στο έπιπλο του ρολογιού στο living room του σπιτιού. Το παίρνετε και επιστρέφετε στο σπίτι και κατευθείαν στο έπιπλο στο living room (δεξιά στο ισόγειο), το οποίο ξεκλειδώνετε και διαβάζετε την πλάκα της αφιέρωσης. Το όνομα McKeegan θα αποδειχτεί πολύ σημαντικό στη συνέχεια. Αν θέλετε να ξέρετε τι γίνεται, ρίξτε μια ματιά στον καθρέφτη και στο χαρτί που είναι κολλημένο πάνω του. Αν θέλετε, υπάρχει κάποιος χρόνος να εξερευνήσετε το υπόλοιπο σπίτι, αλλά θυμηθείτε να μην κλείσετε τις πόρτες που είπαμε προηγουμένως. Μόλις τελειώσετε, με μερικά πατήματα του 'Τ' στείλτε τον Dawson για ύπνο.

ΗΜΕΡΑ ΔΕΥΤΕΡΗ

Ενας εφιάλτης συνοδεύει τον ύπνο του Dawson και είναι μία από τις αιτίες του φοβερού πονοκεφάλου. Απαλλαχθείτε από τον πονοκέφαλο με μια ασπιρίνη και στη συνέχεια κάντε



ακόμα ένα ντους, γιατί δεν μπορείτε να μπείτε σε μαγαζί άπλυτος. Εδώ ο κόσμος καίγεται... που λέει και ένα παλιό ρητό. Αμέσως μετά πηγαίνετε στο γκαράζ και ανοίγετε το ράδιο, από το οποίο παίρνετε την πληροφορία ότι τα γεγονότα του πραγματικού κόσμου αντικατοπτρίζονται στο σκοτεινό. Σας το έχουμε πει ήδη...

Επιστρέφετε στο σπίτι από την κανονική είσοδο. Από δω και πέρα μπορείτε - και συνήθως πρέπει - να χρησιμοποιείτε την "τεχνητή" είσοδο με το σχοινί έξω από το γκαράζ. Προς το παρόν μείνετε στο χολ, όπου και περιμένετε τον ταχυδρόμο. Ο ταχυδρόμος χτυπά την πόρτα και, αφού του ανοίξετε, σας δίνει το κομμάτι που λείπει από τον καθρέφτη του living room. Το παίρνετε και το συμπληρώνετε στη θέση του. Ο καθρέφτης ενεργοποιείται και η είσοδος στο σκοτεινό κόσμο είναι πλέον ενεργός. Μπείτε στον καθρέφτη και κάντε την πρώτη σας



βόλτα στον κόσμο που αποκαλύπτεται. Μπείτε στη δεξιά πόρτα του "βρεφοκομείου", προς το δωμάτιο με τα κρανία και από εκεί στο σχεδιαστήριο. Εδώ βρίσκονται τα σχέδια των αρχαίων. Δεν μπορείτε να το πάρετε, απλώς το διαβάζετε και συνεχίζετε στο πρώτο δωμάτιο με το ένα ασανσέρ. Το παίρνετε και από το δεύτερο δωμάτιο βγαίνετε αριστερά στο παρατηρητήριο. Με τα γάντια μετακινήστε το μοχλό που βρίσκεται ανάμεσα στις δύο πόρτες. Αυτός ανοίγει την πόρτα στο δωμάτιο των κρανίων από όπου περάσατε προηγουμένως. Αν δεν χρησιμοποιήσετε τα γάντια, ο Dawson παθαίνει ηλεκτροπληξία. Γυρίστε λοιπόν πίσω, ώστε να δείτε το αποτέλεσμα, την ανοιγμένη πύλη εμπρός αριστερά. Μπαίνετε και μετά συνεχώς αριστερά θα φτάσετε στο φτυάρι (μετά από κάποια παράξενα τοπία). Το παίρνετε και αμέσως κατευθύνεστε προς την έξοδο του σκοτεινού κόσμου για να το χρησιμοποιήσετε. Βγαίνετε από το σπίτι και πηγαίνετε στο νεκροταφείο. Περνάτε τους πρώτους τάφους και το μαυσωλείο (προς τα αριστερά) και βρίσκετε τον τάφο του McKeegan. Με το φτυάρι τον ξεθάβετε και βρίσκετε ένα ακόμα κομμάτι που λείπει από το ημερολόγιό του. Το διαβάζετε και σας αποκαλύπτει τι πρέπει να κάνετε και πώς να ξεφορτωθείτε τους αρχαίους.

Επιστρέφετε στο σπίτι, όπου σας την έχει "στήσει" η αστυνομία και σας συλλαμβάνει για τη βεβήλωση του τάφου. Αυτό είναι κάτι που θέλετε να συμβεί, οπότε δεν αντιδράτε (και πώς άλλωστε;). Θα βρεθείτε στο κελί της τοπικής αστυνομίας, όπου στον πάγκο βρίσκεται ένα μαξιλάρι και ένα κύπελλο. Κάτω από το πρώτο βάλτε τα χρήματα, τα γάντια και την παραμάνα. Ετσι θα εκμεταλλευτείτε τη σύνδεση των δύο κόσμων - όταν θα τα χρειαστείτε αργότερα, θα τα βρείτε

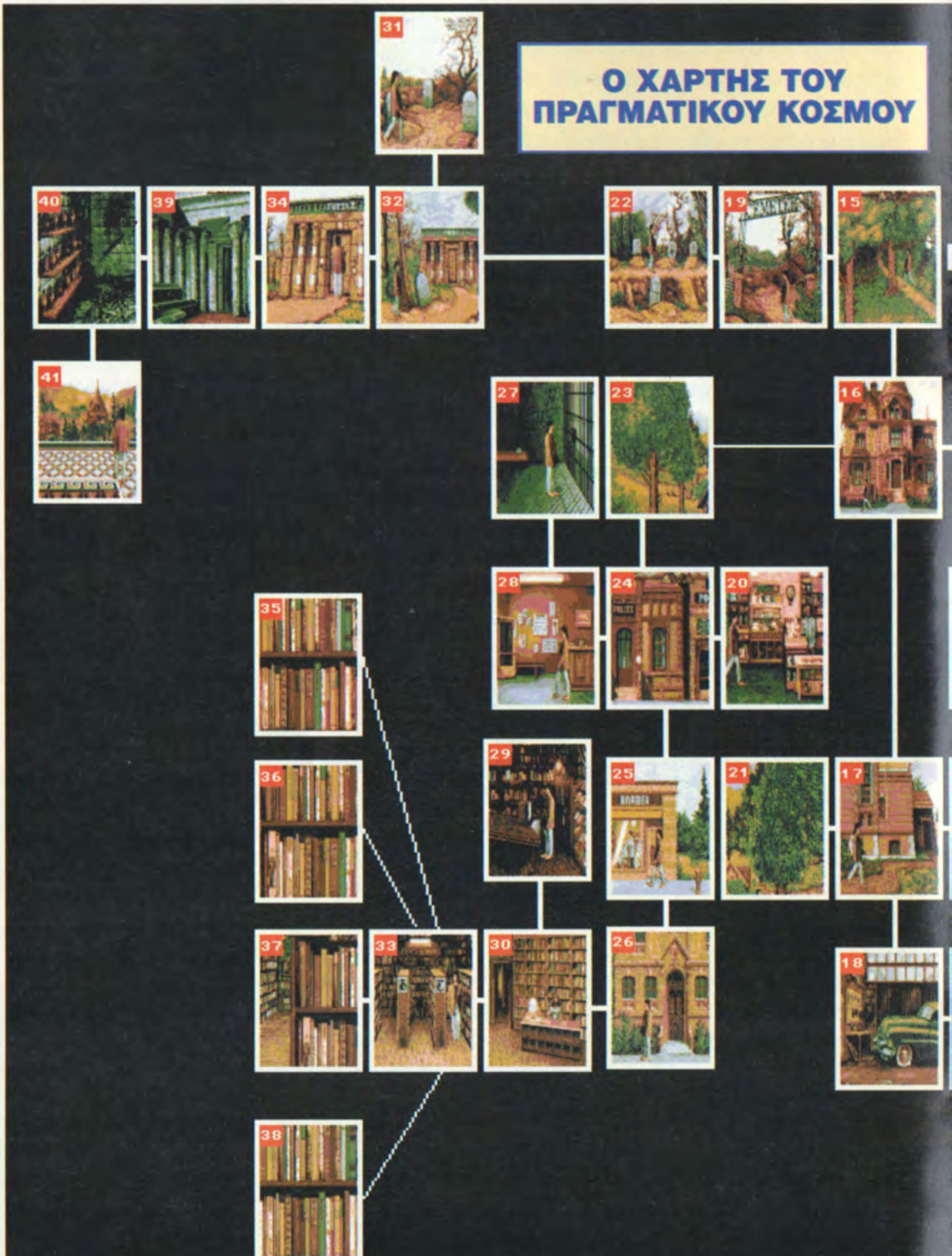
στο σκοτεινό. Προς το παρόν, πάρτε το κύπελλο και χτυπήστε με αυτό τα κάγκελα, ώστε να έρθει ο αστυνομικός. Δείξτε του την κάρτα GET OUT OF JAIL FREE, που σας έδωσε ο γείτονάς σας, και βγείτε έξω. Στην είσοδο του αστυνομικού τμήματος, πάρτε το όπλο πάνω από τον πάγκο. Το αποτέλεσμα θα το δείτε στο σκοτεινό κόσμο.

Τώρα, αφού είπαμε για το γείτονα, πηγαίνετε στο ραντεβού, το οποίο, αν θυμάστε, είναι στην αυλή του σπιτιού του (δίπλα στο γκαράζ). Ομως δεν θα πρέπει να πάτε εκεί αλλά στη δική σας (εκεί όπου κρέμεται το σχοινί) και σε λίγο θα έρθει αυτός. Τον ακολουθείτε στη δική του και τον βλέπετε να παίζει με το σκυλί του, αγνοώντας σας προκλητικά. Είναι φανερό ότι περιμένει την κίνησή σας, γι' αυτό δώστε του το μπουκάλι με το ουίσκι. Δεν θα σας κάνει νέο δώρο, αντίθετα το παίρνει και φεύγει μαζί με το σκύλο του. Ομως αφήνουν πίσω τους το ξυλάκι που χρησιμοποιούσαν στο παιχνίδι τους. Το παίρνετε και κατευθύνεστε προς το σκοτεινό κόσμο, χρησιμοποιώντας φυσικά την είσοδο του σχοινιού. Πηγαίνετε πάλι στο δωμάτιο με τα κρανία και μπαίνετε στην πόρτα που άνοιξε πριν με το μοχλό. Τώρα πηγαίνετε όλο δεξιά μέχρι να φτάσετε στον Dark Fido, το "σκυλάκι" του σκοτεινού κόσμου. Μην τον πλησιάσετε όμως γιατί δαγκώνει. Χρησιμοποιήστε το ξυλάκι, πετώντας το στον γκρεμό. Αυτός πηγαίνει να το πιάσει για να παίξει και @%$@!!%%@@@@!! Περνάτε το γεφύρι προς τα δεξιά και συνεχίζετε προς το αστυνομικό τμήμα της σκοτεινής περιοχής. Μπαίνετε μέσα και αμέσως συλλαμβάνεστε. Αιτία το όπλο που πήρατε από το πραγματικό αστυνομικό τμήμα. Στο κελί, στο οποίο οδηγείστε, υπάρχει πάλι ένα μαξιλάρι και κάτω από αυτό τα αντικείμενα που αφήσατε κάτω από το προηγούμενο! Τα παίρνετε λοιπόν και με την παραμάνα ξεκλειδώνετε την κλειδαριά του κελιού. Ισως αυτό να μη γίνει με την πρώτη προσπάθεια και να χρειαστεί δεύτερη και τρίτη.



Κάποια στιγμή όμως είστε ελεύθερος. Στο διάδρομο, έξω από το κελί, θα βρείτε έναν ακόμα φυλακισμένο, τον Sargo. O Sargo σας προτείνει να του δώσετε το κλειδί για την ελευθερία, σε αντάλλαγμα με το "τουλουπάνι" που θα σας κάνει αόρατο.

Δέχεστε και του δίνετε την παραμάνα. Χωρίς να χρησιμοποιήσετε το νέο σας απόκτημα (αφού η δράση του διαρκεί μικρό χρονικό διάστημα και θα το χρειαστείτε σε λίγο), βγαίνετε από τη φυλακή και κατευθύνεστε προς τα δεξιά. Αφού περάσετε το Drakketh Factory, φτάνετε στο μπροστινό μέρος του κτιρίου των Archives, η είσοδος του οποίου φρουρείται αυστηρά. Φορέστε τώρα το τουλουπάνι του Sargo και προσπεράστε το φύλακα, ο οποίος δεν θα σας δει (αν σας έβλεπε, η υπόθεση θα τελείωνε αμέσως). Τώρα βρίσκεστε στο θάλαμο του Φύλακα των Γραφών. Ανάψτε τη μηχανή και δείτε στην οθόνη να εμφανίζεται μια γνώριμη φυσιογνωμία (αν είδατε τους πίνακες στο καθιστικό).


Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΥ ΚΟΣΜΟΥ
31
40
39
34
32
22
19
15
41
27
23
16
35
28
24
20
36
29
25
21
17
37
33
30
26
18
38



1. Κελάρι
2. Πρώτο μυστικό δωμάτιο
3. Δεύτερο μυστικό δωμάτιο
4. Κουζίνα
5. Αναγνωστήριο
6. Υπνοδωμάτιο
7. Μπάνιο
8. Καθιστικό
9. Χολ εισόδου
10. Χολ πρώτου ορόφου
11. Αδειο υπνοδωμάτιο
12. Σοφίτα
13. Μπαλκόνι
14. Αυτοκίνητο
15. Προς νεκροταφείο
16. Το σπίτι
17. Η αυλή του σπιτιού
18. Γκαράζ
19. Είσοδος νεκροταφείου
20. Κατάστημα τροφίμων
21. Το σπίτι του γείτονα (Delbert)
22. Προς μαυσωλείο
23. Προς την πόλη
24. Αστυνομία και κατάστημα τροφίμων
25. Κουρείο
26. Βιβλιοθήκη
27. Το κελί
28. Αστυνομία
29. Τα περιοδικά
30. Γραφείο βιβλιοθήκης
31. Τάφοι
32. Μπροστά από το μαυσωλείο
33. Τα ράφια με τα βιβλία
34. Μαυσωλείο Tuttle
35. Βιβλία A
36. Βιβλία B
37. Βιβλία C
38. Βιβλία D
39. Εσωτερικό μαυσωλείου
40. Δωμάτιο με στάχτες
41. Ταράτσα μαυσωλείου



Μιλήστε της και θα σας δώσει λεπτομέρειες για την ολοκληρωμένη ιστορία που διαδραματίζεται γύρω από και ...μέσα στον Dawson! Το μικροφίλμ που σας δίνει θα αποδειχτεί πολύ χρήσιμο την τρίτη μέρα. Επιστρέψτε τώρα γρήγορα στο δωμάτιό σας και πάρτε έναν υπνάκο, γιατί αύριο τελειώνουν όλα.

ΗΜΕΡΑ ΤΡΙΤΗ

Πάλι τα ίδια ο τύπος. Εφιάλτες, πονοκέφαλοι, ασπιρίνη και ντους για να πάει καλά και αυτή η μέρα. Πρώτη σας δουλειά είναι να περιμένετε τον ταχυδρόμο. Κατεβαίνετε στο χολ. Μόλις χτυπήσει την πόρτα, του ανοίγετε και παίρνετε το τρίτο πακέτο, το οποίο έχει τώρα μέσα τη λαβή για ένα τσεκούρι. Αποστολέας του είναι ο Φύλακας των Γραφών. Θα μου πείτε γιατί δεν σας το έστειλε όλο. Υπάρχει κάποιος πολύ σοβαρός λόγος: θα πρέπει το βαρύ μέρος του να είναι ένα



ειδικό κατασκεύασμα που δεν υπάρχει στον πραγματικό κόσμο, αφού θα πρέπει με αυτό το τσεκούρι να σπάσετε τον καθρέφτη-πόρτα προς το σκοτεινό κόσμο (αν θυμάστε, ο McKeegan δεν μπορούσε να τον σπάσει). Φεύγετε λοιπόν προς την πόλη (πάντα από το σχοινί) και εκεί κατευθύνεστε προς τη βιβλιοθήκη, όπου τώρα χρησιμοποιείτε το δωμάτιο των περιοδικών. Βάζετε το μικροφίλμ στο ειδικό μηχάνημα, αφού το ανάψετε, και βλέπετε μερικές προτάσεις για ...βελτιώσεις στο σπίτι. Το στοιχείο αυτό είναι αρκετό για να βάλει στο μυαλό του Dawson την ιδέα ότι κάτι κρύβεται στο κελάρι (εξάλλου, το είχε γράψει και ο McKeegan).

Φεύγετε αμέσως κατευθυνόμενοι προς το σπίτι, αφού όμως μπείτε πρώτα στο κατάστημα τροφίμων και πάρετε ακόμα ένα μπουκάλι ουίσκι. Από το σχοινί μπαίνετε μέσα στο σπίτι και κατευθείαν στο καθιστικό. Από κει πηγαίνετε στην κουζίνα και στο κελάρι. Ψάχνοντας στο πάτωμα και κάπου προς το κέντρο, θα βρείτε μια χαλαρή πέτρα. Παίρνετε την πέτρα και κάτω από αυτή ψάχνετε για τα κλειδιά του αυτοκινήτου. Παίρνετε τα κλειδιά και αμέσως περνάτε στο σκοτεινό κόσμο και πηγαίνετε σε ένα άλλο του σημείο, τον Ενεργειακό Σύνδεσμο. Βάζετε την πέτρα στην υποδοχή του μηχανήματος και αυτή ενεργοποιείται. Την κολλάτε με τη λαβή και έχετε πια ένα κομπλέ τσεκούρι. Βγαίνετε από το σκοτεινό κόσμο και πηγαίνετε στο γκαράζ. Γεμίστε με ουίσκι το ρεζερβουάρ του αυτοκινήτου. Μπείτε στο εσωτερικό, με τα κλειδιά γυρίστε τη μίζα και η μηχανή παίρνει μπροστά (αμάν, τι πίνει αυτός ο γείτονας...). Αυτό ενεργοποιεί τις μηχανές του διαστημοπλοίου στο σκοτεινό κόσμο. Ετσι, γυρίζετε πάλι πίσω στο σκοτεινό κόσμο και τώρα πηγαίνετε στο πιλοτήριο του διαστημοπλοίου. Με τα γάντια κατεβά-

στε το μοχλό δίπλα στο χειριστήριο, ενεργοποιώντας έτσι τη διαδικασία απογείωσης. Τώρα γίνετε λαγός, γιατί αυτό φεύγει. Μόλις απογειωθεί, βλέπετε ένα γνώριμο από την εισαγωγή σημείο. Αφού απαλλαχθήκατε από τους αρχαίους, πρέπει να καταστραφεί και η είσοδος στον κόσμο αυτό. Επιστρέψτε στο καθιστικό και με το τσεκούρι καταστρέψτε τον καθρέφτη. Αυτό είναι το τέλος του σκοτεινού κόσμου και του DarkSeed. Η τελευταία αποκάλυψη ακολουθεί αμέσως μετά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το DarkSeed αναμφίβολα δεν πρόκειται να προβληματίσει κανέναν στο χειρισμό του. Το πληκτρολόγιο χρησιμοποιείται μόνο για την παύση ('P'), για το γρήγορο πέρασμα του χρόνου ('T') και την πληκτρολόγηση των ονομάτων στα Save Games. Ο δείκτης του ποντικιού με το δεξί πλήκτρο μπορεί να έχει μία από τις τρεις λειτουργίες: κίνηση (σχήμα: βελάκι), χρήση (χεράκι) και εξέταση (αγγλικό ερωτηματικό). Πάνω από κάποιο αντικείμενο οι δείκτες αλλάζουν ανάλογα. Το inventory καθώς και η πρόσβαση στα LOAD/SAVE/QUIT/RESTART έρχονται με την κίνηση του δείκτη ψηλά στην οθόνη, οπότε και εμφανίζονται τα αντίστοιχα εικονίδια.

ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΟΔΗΓΟΣ

Τι θα χρειαστείτε και πού θα το βρείτε.

ΗΜΕΡΑ ΠΡΩΤΗ:

Ασπιρίνη: Στο ντουλαπάκι του μπάνιου
Κάρτα βιβλιοθήκης: Στην τσέπη του αδιάβροχου
Σχέδιο του σπιτιού: Στο γραφείο του αναγνωστηρίου
Σχοινί: Στο πάτωμα του 2ου μυστικού δωματίου
Ρολόι : Κάτω από το μπαούλο στη σοφίτα
Λοστός: Στο πορτ-μπαγκάζ του αυτοκινήτου
Γάντια: Στο ντουλαπάκι του αυτοκινήτου
Ημερολόγιο: Στο μεγάλο κιβώτιο στη σοφίτα
Αστυνομικό σήμα: Στη βιβλιοθήκη, στο πάτωμα
Ουίσκι: Στο μαγαζί τροφίμων
Κλειδί ρολογιού: Στο δωμάτιο με τις στάχτες στο μαυσωλείο

ΗΜΕΡΑ ΔΕΥΤΕΡΗ:

Κομμάτι καθρέφτη: Το φέρνει ο ταχυδρόμος
Φτυάρι: Στην είσοδο των κατακομβών
Κομμάτι ημερολογίου: Στον τάφο του McKeegan
Οπλο: Στο αστυνομικό τμήμα
Ραβδί: Στην αυλή του γείτονα
Τουλουπάνι: Στο διάδρομο της φυλακής του σκοτεινού κόσμου
Μικροφίλμ: Από το Φύλακα των Γραφών

ΗΜΕΡΑ ΤΡΙΤΗ:

Λαβή για τσεκούρι: Το φέρνει ο ταχυδρόμος
Ουίσκι: Από το κατάστημα τροφίμων
Κλειδιά αυτοκινήτου: Κάτω από την πέτρα στο κελάρι
Πέτρα: Στο πάτωμα του κελαριού

WEEN

Είσαι ο WEEN, εγγονός του μεγάλου μάγου OHKRAM. Σκοπός σου είναι να ρίξεις τρεις κόκκους άμμου στο REVUSS, τη μαγική κλεψύδρα, έτσι ώστε να εξαφανιστεί ο κακός μάγος KRAAL, ο οποίος επιβουλεύεται την εξουσία στο βασίλειο των γαλάζιων λίθων (όνομα και αυτό). Η περιπέτειά σου ξεκινά στο σπίτι του παππού σου, από το οποίο υπάρχει πρόσβαση στο μέρος εκείνο, όπου φυλάσσεται το REVUSS. Για να φτάσεις το REVUSS θα πρέπει να υπερπηδήσεις τρία μεγάλα εμπόδια, για καθένα από τα οποία θα παίρνεις ως ανταμοιβή και έναν κόκκο άμμου.

ΣΚΗΝΗ ΠΡΩΤΗ: ΔΩΜΑΤΙΟ ΜΕ ΤΖΑΚΙ

Επάνω στο τραπέζι υπάρχει μία κρυστάλλινη σφαίρα. GET CRYSTAL BALL, εμφανίζεται ο PETROY, φίλος του OHKRAM, ο οποίος σε πληροφορεί ότι κατά τη διάρκεια του ταξιδιού σου μπορείς να ρωτάς τη συμβουλή του. Σου μιλάει για τον URM, τη νυχτερίδα/βαμπίρ, που τρέφεται με φράουλες και η οποία μπορεί να σε βοηθήσει σε πολλές δύσκολες στιγμές. Φεύγοντας, σου αφήνει και τη μαγική σφαίρα από χαλκό, που ανήκει στον παππού σου και η οποία μπορεί να πάρει διάφορα σχήματα, ανάλογα με το μαγικό πετράδι με το οποίο θα την ενεργοποιήσεις. GET COPPER BALL από το τραπέζι και GET TONGS από το τζάκι. Πάνω από το τζάκι υπάρχει ένα ντουλάπι. OPEN CUPBOARD, LOOK CUPBOARD, GET LARD, LOOK CUPBOARD, GET KNIFE.

Πήγαινε στην πόρτα αριστερά. Εμφανίζονται ο UKI και ο ORBI, δύο δίδυμοι που θα σε συνοδέψουν στο ταξίδι σου και θα μεταφέρουν τα πράγματά σου, αν και δεν είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να ζητήσει κάποιος για παρέα. Στη βεράντα του σπιτιού, GET STRAW, λίγα άχυρα ιδανικά για προσάναμμα, USE TONGS ON GUARD RAIL, σπάζεις όλα τα κάγκελα για να τα χρησιμοποιήσεις για καυσόξυλα. GET WOOD. USE KNIFE ON REED, κόβεις το φυτό αριστερά, το οποίο δεν μπορείς να πάρεις με γυμνά χέρια.









Επιστρέφεις στο δωμάτιο με το τζάκι δεξιά. USE STRAW ON FIREPLACE, USE WOOD ON FIREPLACE. Πήγαινε στο δωμάτιο που βρίσκεται βόρεια. Από το τραπέζι, GET SLEEPING DRAUGHT (Digitalis), READ BOOK, GET SEEDS. Πάρε το μεγάλο κλειδί και USE KEY ON SKULL. Το κρανίο σπάζει. Στη συνέχεια, LOOK SKULL, GET RING. Πρόκειται για ένα μαγικό δαχτυλίδι που μπορείς να χρησιμοποιήσεις με το Copper Ball. LOOK PADLOCK. Δεν έχεις το κατάλληλο κλειδί.

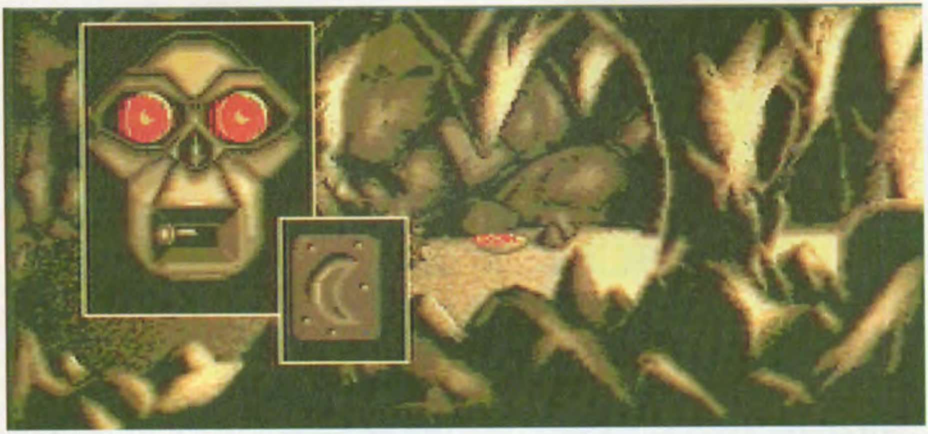
Στον τοίχο απέναντι, USE TABLE ON HOOK, κρεμάς το πορτρέτο πιο αριστερά και εξετάζεις το μέρος που κάλυπτε. LOOK HIDEAWAY, ένα τερατάκι που θυμίζει ποντίκι δεν σε αφήνει να δεις πιο μέσα. Γι' αυτό, λοιπόν, USE DIGITALIS ON SEEDS (Drug), LOOK HIDEAWAY, USE DRUG ON HIDEAWAY. Το πλάσμα τρώει το υπνωτικό και φυσικά πέφτει για ύπνο. LOOK HIDEAWAY, βρίσκεις ένα ξύλινο καλούπι για κλειδί. Πρέπει να λιώσεις χρυσό (χρειάζεται χρυσό κλειδί), τον οποίο θα ρίξεις στο καλούπι για να πάρεις το χρυσό κλειδί. Λείπουν, όμως, η φωτιά και ο χρυσός. Προς το παρόν, GET WOODEN MOULD.

Πήγαινε στο δωμάτιο με το τζάκι. Χρησιμοποίησε το Ring με το Copper ball για να μετατρέψεις το τελευταίο σε Cauldron.

Τώρα, χρειάζεσαι τη βοήθεια του URM. Φράουλες έχεις, αλλά θα πρέπει να καλέσεις τον URM με μια φλογέρα. Φλογέρα δεν έχεις, αλλά μπορείς να φτιάξεις. USE KNIFE ON REED (Flute). Με τη χειροποίητη φλογέρα USE FLUTE ON WEEN. Ερχεται ο URM. Μόλις εμφανιστεί ξανά ο cursor, USE STRAWBERRIES ON URM. Για αντάλλαγμα, ο URM σου αφήνει ένα κομμάτι χρυσό, αλλά από τη μεγάλη του χαρά κάνει το δωμάτιο άνω-κάτω. Αλλο που δεν θέλεις εσύ, αφού μεταξύ άλλων έριξε και ένα βάζο με μαρμελάδα φράουλα, γεγονός που σημαίνει ότι μπορείς να τον ξανακαλέσεις αν θέλεις. GET GOLD, GET STRAWBERRY JAM (Jam). USE GOLD ON CAULDRON, το Cauldron θα χρησιμεύσει ως χυτήριο, USE FLUTE ON WEEN, ξανακαλείς τον URM, USE JAM ON URM, USE URM ON FIREPLACE. Ω! του θαύματος, μια φωτιά

ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Στο κείμενο αυτό όλα τα ρήματα (LOOK, OPEN, PRESS, PUSH κ.λπ.) εννοούν την επιλογή του αντικειμένου με το αριστερό πλήκτρο του mouse, με εξαίρεση τα περισσότερα (όχι όλα) GET, τα οποία εννοούν επιλογή του αντικειμένου με το αριστερό πλήκτρο του mouse και μεταφορά του αντικειμένου στο inventory με το δεξί (εκτός βέβαια από αυτά, τα οποία δεν μπορείς να βάλεις στο inventory).



στην κουζίνα σου! USE CAULDRON ON FIREPLACE, το χρυσάφι λιώνει, USE MOLTEN GOLD ON MOULD, σχηματίζεται το κλειδί, GET KEY.

Είσαι πλέον έτοιμος να προχωρήσεις. Πήγαινε στο δωμάτιο βόρεια και USE GOLDEN KEY ON PADLOCK. Το λουκέτο μεταμορφώνεται σε αγαλματίδιο, από το οποίο λείπει το ένα μέρος του. GET HALF STATUE, OPEN TRAP και έφυγες!

ΣΚΗΝΗ ΔΕΥΤΕΡΗ: ΣΚΕΛΕΤΟΙ ΚΑΙ ΧΑΝΤΑΚΙΑ

Στην οθόνη αυτή υπάρχουν δύο σκελετοί, ένας πυρσός, μερικά ξύλα και ένα μεγάλο χαντάκι, το οποίο βέβαια πρέπει να περάσεις, αν θέλεις να φτάσεις στο STELE που βρίσκεται απέναντι. Πάρε ό,τι μπορείς, GET TORCH, GET TIBIA (ένα από τα κόκαλα του ξαπλωμένου σκελετού), GET PLANKS.

Πήγαινε αριστερά στη σπηλιά. Εδώ, GET ROPE, LOOK SKULL. Κάτι του λείπει στο μάτι. USE CAULDRON ON RING (Copper Ball), LOOK SKULL, USE COPPER BALL ON ORBIT. Ανοιξε το στόμα του. LOOK STONE, GET MOON STONE. Εκτός όμως από τη Moon Stone, υπάρχει και κάτι άλλο στο στόμα του σκελετού, εξίσου χρήσιμο. Ενας μοχλός. USE LEVER, έχει φρακάρει και θα πρέπει να τον λαδώσουμε. GET COPPER BALL (να μην το ξεχάσουμε) USE COPPER BALL ON RING, νάτη πάλι η χύτρα. Πήγαινε στο άλλο δωμάτιο δεξιά. USE TORCH ON HEARTH, ανάβουμε φωτιά, USE LARD ON CAULDRON, USE CAULDRON ON HEARTH. Το λαρδί λιώνει και γίνεται λάδι. Αλλο που δεν θέλουμε. GET CAULDRON. Πήγαινε στο αριστερό





δωμάτιο και USE CAULDRON ON BOWL, GET BOWL OF OIL, LOOK SKULL, USE OIL ON OPENING. Να πάρει, το λάδι χύνεται απέξω, χρειαζόμαστε κάποιο χωνί. USE TIBIA ON OPENING. GET BOWL OF OIL, USE OIL ON TIBIA. Αυτό είναι! Το λάδι βρήκε το δρόμο του μέσα στο μηχανισμό. USE LEVER. Κουνήθηκε. Πάμε στο δεξί δωμάτιο. Ωραία. Εχει εμφανιστεί ένας βράχος στη μέση της χαράδρας, πάλι όμως δεν μπορούμε να περάσουμε. Χρειαζόμαστε μια γέφυρα. USE ROPE ON PLANKS, USE BOUND PLANKS ON STONE. Περάσαμε!

ΣΚΗΝΗ ΤΡΙΤΗ: Ο ΠΡΩΤΟΣ ΚΟΚΚΟΣ ΑΜΜΟΥ

Περίεργο μέρος. Μια βρομισμένη πλάκα, δύο πλάκες με μια νεκροκεφαλή, δύο τεράστια αγάλματα και μια πόρτα με ένα άνοιγμα στην κορυφή που δεν ανοίγει. Ωραία. Για να δούμε τη νεκροκεφαλή αριστερά, GET SKULL, ουπς! έπεσε και έσπασε, όχι ότι μας νοιάζει δηλαδή, αφού αποκαλύφθηκε μια πιο χρήσιμη πέτρα. LOOK STONE, GET STONE (Sun Stone). Οι πλάκες αυτές κάτι γράφουν, αλλά τι; Ισως ο PETROY κάτι ξέρει. Για να δούμε... USE PETROY ON TOMB. Εκείνο το μέρος στο κέντρο είναι πολύ σκοτεινό και για να το φωτίσουμε λίγο, USE TORCH ON TORCH HOLDER. Α, το STELE που λέγαμε. Εκεί αριστερά υπάρχει μια κουρτίνα, είναι πολύ ψηλά όμως για να τη φτάσω. Χρειάζομαι κάτι μακρύ, αυτό το SPEAR που έχει ο φρουρός στα δεξιά φαίνεται να κάνει. GET TIBIA, USE TIBIA





ON SPEAR, αυτό είναι, USE TIBIA SPEAR ON CURTAIN. Ναι! Η κουρτίνα άνοιξε! USE TIBIA SPEAR ON BLACKBERRIES, GET BLACKBERRIES. USE FLUTE ON WEEN, USE BLACKBERRIES ON URM. USE URM ON HOLE, το άνοιγμα επάνω από την πόρτα. Μου έφερε το κλειδί. GET KEY, USE KEY ON LOCK. Πάμε στο δεξί δωμάτιο.

Εδώ υπάρχει ένα σπαθί και μια στέρνα, θα έλεγα, πάνω στην οποία υπάρχει ένα STATUE, το οποίο την κρατάει κλειστή. GET HOOK, GET SWORD, όχι παίζουμε, USE SWORD ON STATUE. Εσπασε βέβαια το άγαλμα, αλλά ποιος νοιάζεται; OPEN TRAP. Ωχ, η στέρνα περιέχει οξύ. Για να δούμε, θα το αντέξει η χύτρα μου; USE CAULDRON ON ACID και ξανά, USE CAULDRON ON ACID.



Πάμε δίπλα. LOOK STELE, USE CAULDRON ON STELE, η βρομιά αποτελεί παρελθόν. Αντε, πάλι στο δεξί δωμάτιο.

Στη στέρνα έχει εμφανιστεί ένας μηχανισμός. Για να δούμε, όλες οι πέτρες έξω, να πατήσουμε και την τέρμα δεξιά... άνοιξε μια κρύπτη. LOOK HIDE, GET ELIXIR. Αντε, άλλη μια φορά. Αυτή τη φορά μόνον ο ήλιος θα μείνει έξω. Και άλλη κρύπτη. LOOK HIDE, GET EFFIGY. Πάμε πάλι δίπλα.

LOOK STELE, USE EFFIGY ON NICHE, USE SUNSTONE ON NICHE, USE MOONSTONE ON STONE. Σύμφωνα με τα γραφόμενα στην πλάκα, ο ήλιος θα πρέπει να είναι "κρυμμένος". Αυτό ήταν! Ο OHKRAM μού έδωσε τον πρώτο μου κόκκο άμμου.

ΣΚΗΝΗ ΤΕΤΑΡΤΗ: ΝΕΡΟ ΚΑΙ ΓΗ

Βρισκόμαστε μπροστά σε μια λίμνη. Στο βάθος διακρίνεται αμυδρά ο ναός, στον οποίο θα πρέπει βέβαια να φτάσουμε. Από ό,τι φαίνεται υπάρχει μια γέφυρα, η οποία συνδέει την όχθη όπου βρισκόμαστε με το ναό. Αν προσπαθήσουμε να προχωρήσουμε προς τη γέφυρα, εμφανίζεται ένα τερατάκι, το οποίο δεν σε αφήνει να κουνήσεις. Από εδώ, υπάρχουν δύο τρόποι να φτάσεις στο ναό: επάνω από τη γέφυρα (πίσω τέρας) και μέσα από το νερό (το καλό το παλικάρι...). Προτού εξετάσουμε κάθε δρόμο ξεχωριστά, ας κοιτάξουμε τι υπάρχει διαθέσιμο στο γύρω χώρο μας. Οι κρύσταλλοι και το μπαούλο είναι οφθαλμοφανή, δεν χρειάζεται καν να τα ψάξεις. Για να δούμε τι έχει μέσα το μπαούλο. OPEN CHEST, δυστυχώς άδειο. Στα πόδια όμως του τέρατος υπάρχει ένα φτερό, το οποίο έπεσε στο χώμα με την εμφάνιση του τέρατος. GET FEATHER λοιπόν, OPEN CHEST, USE FEATHER ON CHEST. Είναι μαγικό το φτερό και εμφάνισε στο μπαούλο τρία αντικείμενα: δύο φιάλες και ένα κομμάτι χαρτί. GET VENOM, η μία φιάλη, GET POLLEN, η άλλη, GET PAPER, μάς λέει ότι τα φίλτρα αυτά, αν χρησιμοποιηθούν σε κρύσταλλο, εμφανίζουν διάφορες μορφές ζωής. Αν τα αναμείξεις, μπορείς να έχεις άλλα αποτελέσματα. Για να δούμε τώρα από πού θα φύγουμε...

1. ΠΙΣΩ ΤΕΡΑΣ

Εχουμε το ELIXIR, το οποίο αντιστρέφει τις ιδιότητες κάποιου φίλτρου (έτσι τουλάχιστον μας λέει ο PETROY). USE POLLEN ON CAULDRON, USE VENOM ON CAULDRON, USE ELIXIR ON CAULDRON, USE CAULDRON ON MONSTER. Πίσω και σε έφαγα! Πάμε για τη γέφυρα. Ερχεται ο URM και μου κλέβει το HALF STATUE.

Προτού φτάσουμε στο ναό, υπάρχει ακόμα ένα εμπόδιο, το οποίο θα πρέπει να προσπεράσουμε: Εναν τεράστιο θάμνο από φράουλες, ο οποίος μας φράζει το δρόμο. GET STAWBERRIES, έρχεται ο URM ακάλε-





στος, τις τρώει όλες ο αχόρταγος, αλλά μας αφήνει στη θέση τους ένα βουνό από χρυσάφι, το οποίο επίσης μας κλείνει τον δρόμο. Επάνω στη γέφυρα υπάρχουν δύο τρύπες και άλλη μία τρύπα στο πλάι. LOOK HOLE, αυτή που βρίσκεται πιο αριστερά, εμφανίζεται ένα πουλί που μπαίνει γρήγορα στην άλλη τρύπα. Αρα, θα πρέπει να πιάσουμε το πουλί και να το βάλουμε πάνω στο χρυσό, μήπως και το φάει. GET SWORD, από το άγαλμα αριστερά, USE SWORD ON ROCK, την πέτρα που βρίσκεται δίπλα στην αριστερή τρύπα. USE CAULDRON ON HOLE, την τρύπα που βρίσκεται πιο δεξιά. Τώρα, LOOK HOLE στο πλάι της γέφυρας, το ORIVOR βγαίνει και το πιάνουμε. USE ORIVOR ON PILE OF GOLD. Το τρώει όλο. GET CAULDRON (να μην το ξεχάσουμε) και πάμε για το ναό.

2. ΤΟ ΚΑΛΟ ΤΟ ΠΑΛΙΚΑΡΙ...

Με τα VENOM και POLLEN θα κάνουμε τώρα άλλες αλχημείες. USE POLLEN ON CAULDRON, USE VENOM ON CAULDRON. Στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης, κοντά στο μπαούλο, υπάρχουν κάτι φύλλα. USE CAULDRON ON LEAVES, μεγαλώνουν και γίνονται θάμνος με φράουλες (για τη χρησιμότητα των φίλτρων μπορείς να ζητήσεις τη βοήθεια του PETROY). LOOK STRAWBERRY BUSH, GET STRAWBERRIES. Εχουμε φράουλες, άρα έχουμε και URM. Επί το έργον. USE FLUTE ON WEEN, USE STRAWBERRIES ON URM. Ως συνήθως, σου αφήνει ένα κομμάτι χρυσό. GET GOLD, USE GOLD ON HALF STATUE, το ημι-άγαλμα γίνεται αγαλματίδιο (STATUETTE). USE STATUETTE ON WATER, μπορείς να αναπνέεις κάτω από το νερό. Τώρα, λοιπόν, μπορείς να φύγεις περπατώντας στο βυθό της λίμνης. Bye-Bye Monster! Ο URM εμφανίζεται και σου κλέβει το ELIXIR. Ο δρόμος προς το ναό είναι ανοικτός!

ΣΚΗΝΗ ΠΕΜΠΤΗ: Ο ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΚΟΚΚΟΣ ΑΜΜΟΥ

Φτάνοντας στην είσοδο του ναού, βλέπεις ένα όραμα της OPALS. Η είσοδος είναι μπλοκαρισμένη από ένα δεμάτι κλαριά και, σαν να μην έφτανε αυτό, προστατεύεται από ένα φίδι. USE VENOM ON SNAKE, έγινε κρύσταλλος. GET TIARA. Είναι το δεύτερο αντικείμενο, με το οποίο μπορείς να αλλάξεις μορφή στο Copper Ball. Για να ελευθερώσουμε τώρα και την είσοδο, GET TORCH, USE TORCH ON THORNS, τα κλαριά καίγονται, αλλά ένα σμήνος από σφήκες σου κόβει το δρόμο. Από μια περίεργη σύμπτωση, πάνω από την πόρτα του ναού αριστερά υπάρχει μια παγίδα για σφήκες, είναι όμως πολύ ψηλά για να τη φτάσεις. USE CAULDRON ON RING, USE COPPER BALL ON TIARA. Γίνεται PIPE





(σωλήνας). USE PIPE ON TRAP, η παγίδα έπεσε στο έδαφος. GET WASP TRAP, USE WASP TRAP ON WASP. E, όχι και να μας σταματήσουν ένα μάτσο σφήκες! Πάμε στο ναό. Εμφανίζεται ο παππούς σου και σου λέει ότι τώρα θα πρέπει να νικήσεις το δράκο με τα εκατό πρόσωπα (why me?). Για να σε βοηθήσει στο έργο σου αυτό, σου δίνει τρεις παπύρους (PARCHMENTS). Στη σκηνή με το δράκο, USE PARCHMENT συνέχεια, μέχρι ο αντίπαλος να γίνει σφήκα (συνήθως, ο "καλός" πάπυρος είναι ο τρίτος). Τότε, USE WASP TRAP ON WASP, τον αιχμαλωτίζεις, αλλά θα πρέπει να τον απομακρύνεις από εκεί. Κάτω από το δέντρο αριστερά, GET CHERRIES, USE FLUTE ON WEEN, USE CHERRIES ON URM, USE URM ON TRAP. O URM απομακρύνει την παγίδα με τον κακό δράκο από το δρόμο σου και έτσι μπορείς να συνεχίσεις. Πάμε για το ναό. Εμφανίζεται ο OHKRAM και σου δίνει το δεύτερο κόκκο άμμου.







ΣΚΗΝΗ ΕΚΤΗ: ΠΟΡΤΑ ΚΑΙ PUZZLE

Βρίσκεσαι μέσα στο ναό αλλά για να φτάσεις στο δωμάτιο όπου φυλάσσεται το REVUSS, θα πρέπει να περάσεις μέσα από μία πόρτα. Για να ανοίξει η πόρτα, θα πρέπει να λύσεις ένα puzzle, το οποίο είναι διαφορετικό κάθε φορά που φορτώνεις το παιχνίδι. USE PETROY ON MECHANISM, για να σου δώσει κάποιο clue για το puzzle. Θα πρέπει να πιέσεις τέσσερις πλάκες με τη σωστή σειρά για να ανοίξει η πόρτα. Φεύγοντας, μην ξεχάσεις να πάρεις το PHIAL.

ΣΚΗΝΗ ΕΒΔΟΜΗ: ΤΟ ΓΛΥΚΟ ΠΟΥΛΙ ΤΗΣ ΝΙΟΤΗΣ

Φτάνεις λοιπόν στο δωμάτιο, όπου βρίσκεται ο φρουρός του REVUSS. O KRAAL, όμως, τον έχει μετατρέψει σε γριά και έτσι δεν μπορεί να θυμηθεί τον τρόπο, με τον οποίο ανοίγει η πόρτα, για να μπεις στο δωμάτιο όπου βρίσκεται το REVUSS. Η μόνη λύση για να γίνει young again είναι να τον ποτίσεις με ένα φίλτρο από το λουλούδι της νιότης. Το λουλούδι αυτό μπορείς να το δημιουργήσεις χρησιμοποιώντας το POLLEN πάνω σε κάποιον κρύσταλλο. Και καλά, το POLLEN το έχεις, τον κρύσταλλο όμως;

Μέσα στο δωμάτιο υπάρχουν πολλά πραγματάκια, τα οποία, όπως καταλαβαίνεις, θα τα χρησιμοποιήσεις ΟΛΑ. Ουφ!



Στο κεφάλι του αγάλματος αριστερά υπάρχει ένα πανί, GET RAG. Κάτι περίεργο έχουν τα μάτια του, LOOK HEAD, USE RAG ON EYE. Να ο κρύσταλλος! USE POLLEN ON QUARTZ, να και το λουλούδι. GET FLOWER, USE FLOWER ON GUARD.

Στη βάση του αγάλματος, GET GARGOYLE, USE GARGOYLE ON CYMA, στον τοίχο δεξιά, στη βάση δίπλα στο άλλο Gargoyle που υπάρχει εκεί. Από το κιβώτιο, GET ECU (τι είναι αυτό, ΕΟΚικό νόμισμα;). Αποκαλύπτεται μια τρύπα. Μπροστά από το κιβώτιο, GET HAMMER. Πήραμε και το σφυρί. Δεξιά υπάρχει μια πηγή, η οποία φαίνεται ότι έχει στερέψει. LOOK FOUNTAIN, (πόσο καιρό έχεις να πλύνεις τα δόντια σου, κύριος;), GET LICHEN. Εδώ, υπάρχει ένας μηχανισμός. Πάτησε 12, 4, 6, 3. Η πηγή ανοίγει και τρέχει νερό. Το νερό παρασέρνει και ένα κομμάτι γυαλί, το οποίο πέφτει στο πάτωμα. Είναι ένας μεγεθυντικός φακός! Μιά και βρίσκομαι εδώ στην πηγή, GET LEAVES από τα φυλλώματα. Στον τοίχο απέναντι, GET STONE, να ο ήλιος. USE HAMMER ON ARM, στο δεξί χέρι του αγάλματος. Πέφτει ο αμφορέας. USE LICHEN ON HEARTH, πάρε και τα ξύλα που βρίσκονται μπροστά στην πηγή, USE WOOD ON HEARTH, GET AMPHORA, USE AMPHORA ON HEARTH.

Με τη γνωστή μέθοδο του μεγεθυντικού φακού (με την οποία καίγαμε χαρτάκια και άλλα άμοιρα ζωντανά στην αυλή του σχολείου) ανάβουμε τη φωτιά, USE MAGNIFYING GLASS ON BEAM.

Η φωτιά ανάβει. USE PHIAL ON ENCLAVE, στην τρύπα που έχει το μπαούλο. Για να φτιάξουμε το φίλτρο, θα πρέπει να κάνουμε απόσταξη στους ατμούς του λουλουδιού! Χρειαζόμαστε ένα σωλήνα μεγάλου μήκους, καθώς και κάποιο επιπρόσθετο μέσο ψύξης του ατμού στο σωλήνα. Σωλήνα έχουμε (PIPE) αλλά δεν κάνει. Χρειάζεται κάτι πιο μακρύ και με συγκεκριμένο σχήμα. LOOK HEAD στο άγαλμα, USE VENOM ON QUARTZ, εμφανίζεται το φίδι, δος μου, λέει, κάτι να το μεταμορφώσω, προσωρινά σε σχήμα φιδίσιο. USE PIPE ON SNAKE (Coil), USE COIL ON GARGOYLES. Ωραία, πάει και αυτό. Το σύστημα ψύξης τώρα. USE RAG ON WATER, USE WET RAG ON COIL, USE FLOWER ON HEARTH, USE LEAF ON HEARTH. Το φίλτρο! GET PHILTRE, USE PHILTRE ON GUARDIAN, γίνεται κοπέλα!





Σου λέει ότι θα πρέπει να ακουμπήσεις ένα άγαλμα, το οποίο μόλις φάνηκε με το Copper Ball για να ανοίξει η πόρτα. GET COIL, λοιπόν, γίνεται PIPE, USE PIPE ON TIARA, USE COPPER BALL ON STATUE, TOUCH STATUE. Η πόρτα ανοίγει. GET COPPER BALL, έφυγες.

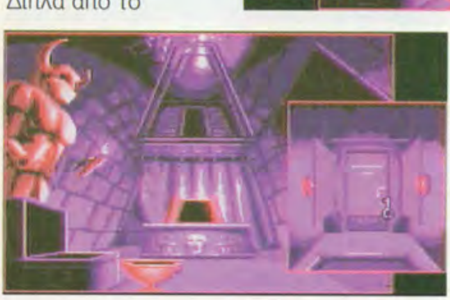
ΣΚΗΝΗ ΟΓΔΟΗ: ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ REVUSS;

Με την είσοδό σου στο επόμενο δωμάτιο, εμφανίζεται ο παππούς σου (OHKRAM), σου λέει τα συγχαρητήρια και τα σχετικά και σου δίνει επιτέλους και τον τρίτο και τελευταίο κόκκο άμμου. Καλά, τι έγινε παιδιά; Τελείωσε;

Στο δωμάτιο του REVUSS, OPEN TABERNACLE, εδώ κανονικά πρέπει να βρίσκεται το REVUSS. Το REVUSS έχει εξαφανιστεί! Τότε εμφανίζεται και ένα όραμα της πριγκίπισσας, η οποία σου λέει ότι ο KRAAL έκλεψε το REVUSS και το πήγε στο Volcano Island. Αντε, λοιπόν, προς αναζήτηση του REVUSS. Από το CHALICE, GET NECKLACE. Το περιδέραιο αυτό είναι το τρίτο πετράδι, με το οποίο μπορείς να αλλάξεις το σχήμα του Copper Ball. Δίπλα από το CHALICE υπάρχει ένα μπαούλο, LOOK CHEST. Στο αριστερό άγαλμα, GET GLOVE. Με αυτό στο χέρι, ίσως καταφέρουμε κάτι. LOOK CHEST, USE GLOVE ON SPIDERS, κάτι βλέπω, USE GLOVE ON HEART, GET HEART. Στο δεξί άγαλμα, USE HEART ON SITE. Στο ίδιο άγαλμα, PULL NOSE. Ωραία. LOOK SCALES, χρειάζεται κάτι πιο βαρύ, USE CHALICE ON SCALES, το μυστικό πέρασμα ανοίγει. LOOK PASSAGE, LOOK DOOR, το πέρασμα είναι προστατευμένο από ένα ηλεκτρονικό "μάτι", το οποίο δεν σε αφήνει να περάσεις. Θα πρέπει να το ξεγελάσουμε κατά κάποιον τρόπο.

Πάλι πίσω στο δωμάτιο. Στις κουρτίνες πίσω από το τραπέζι όπου βρίσκεται το TABERNACLE, LOOK TAPESTRY, GET MIRRORS. Στο βάζο δίπλα από το τραπέζι, LOOK VASE, GET KEY. LOOK PASSAGE, USE MIRRORS ON OPENING, πάει το "ματάκι", USE KEY ON LOCK, άνοιξε και η πόρτα.





ΣΚΗΝΗ ΕΝΑΤΗ: Ο ΚΗΠΟΣ ΜΕ ΤΟ ΤΕΡΑΣ

Τερατάκια, φιδάκια και μια αχόρταγη τερατοβασίλισσα στη μέση, η οποία, εκτός των άλλων, σου κόβει και το δρόμο προς την έξοδο. Βλέπεις κάτι Digitalis στη βάση του αριστερού δέντρου, τα οποία, αν θυμάσαι από την αρχή του παιχνιδιού, αποτελούν ένα πολύ ισχυρό ναρκωτικό και, άρα, ακριβώς ό,τι σου χρειάζεται. GET DIGITALIS, δεν μπορείς γιατί το προστατεύει ένα MONGOOSE.

Λίγο πιο πάνω από το αριστερό δέντρο, υπάρχει ένας σάκος, GET BAG, USE BAG



ON SNAKE. OK, το κουκούλωσες, PULL BOND, το σκοινί του σάκου, για να το σιγουρέψεις και να μη σου φύγει. USE SNAKE ON MONGOOSE, GET DIGITALIS. Θα πρέπει τώρα να δώσεις το ναρκωτικό στη βασίλισσα, αλλά θα πρέπει πρώτα να εξουδετερώσεις τα τερατάκια, τα οποία την ταΐζουν και την προστατεύουν συνάμα.

Αν δεν έχεις το SWORD, USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword), USE SWORD ON LARCH στο δέντρο αριστερά. Βγαίνει ρετσίνι, το οποίο θα πρέπει με κάποιον τρόπο να το μαζέψεις. Κάτω αριστερά στην οθόνη, GET ROOT, USE ROOT ON RESIN στον κορμό του δέντρου, GET RESIN, USE RESIN ON MONSTERS.

Στην τρύπα όπου καθόταν το φίδι υπάρχουν μαργαριτάρια, τα οποία αποτελούν την αγαπημένη τροφή της τερατοβασίλισσας. Προς το παρόν, USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON TIARA (Pipe). Χρειαζόμαστε το Basin, οπότε θα πρέπει να αλλάξουμε προσωρινά τη ροή του νερού. USE PIPE ON WATER, USE PEARLS ON BASIN, USE DIGITALIS ON BASIN. GET FEMUR, κάτω από το δεξί δέντρο, USE FEMUR ON BASIN, GET BASIN, USE MIXTURE ON QUEEN. Η βασίλισσα κάτι παθαίνει, μπορείς να το καταλάβεις από τα μάτια της. Η πόρτα είναι - σχεδόν - ελεύθερη, απομένει μόνο να κόψουμε το σχοινί που την κρατάει. GET PIPE, USE PIPE ON TIARA (Copper Ball), USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword), USE SWORD ON ROPE, άντε, στο καλό.

ΣΚΗΝΗ ΔΕΚΑΤΗ: ΜΠΡΟΣ ΓΚΡΕΜΟΣ...

Βρίσκεσαι στο χείλος ενός γκρεμού και αγναντεύεις αμέριμνος το πέλαγος και το Volcano Island, όταν οι δύο δίδυμοι σε πληροφορούν χωρίς ενοχές ότι ένα μεγάλο τέρας έκλεψε το σάκο με τα υπάρχοντά σου και έκλεισε με πέτρες τη μόνη διέξοδο προς την παραλία. Στη μέση ακριβώς της οθόνης υπάρχει καλά κρυμμένο το Tropical Creeper. Αν το βρεις - που θα το βρεις - GET LIANA. Ενα κομμάτι φυσικό σχοινί, όχι πολλά πράγματα, αλλά από το ολότελα... Στο δέντρο αριστερά σου, στάζει ρετσίνι. Μπροστά από το μεγάλο κόκκινο λουλούδι υπάρχει μια γαβάθα, GET BOWL και USE BOWL ON RESIN. Στο περίεργο κρανίο δεξιά, LOOK EYE. Εμφανίζεται ένα μανιταροφάγο σκουλήκι και σου λέει ότι πεθαίνει της πείνας. Από περιέργεια, GET WORM, USE WORM ON MUSHROOMS μπροστά από τα βράχια, τα οποία σου κλείνουν την έξοδο. Το σκουλήκι, αφού καταβροχθίσει εν ριπή οφθαλμού τα μανιτάρια, σου λέει ότι αυτό το είδος μπορεί να γίνει πολύ μεγάλο σε μέγεθος, αρκεί να το ποτίσεις.

Στο κέντρο περίπου της οθόνης, GET





BUTTON (Stick) και USE STICK μέχρι να βρεις κάποιο σημείο, το οποίο έχει νερό (συνήθως κάτω από το δέντρο με το Resin). Μόλις το βρεις, GET HORN από το περίεργο κρανίο και USE HORN ON WOOD δεξιά στην οθόνη. USE LIANA ON HORN AND WOOD, κάνεις έναν αυτοσχέδιο κασμά (Pick). GET PICK και USE PICK στο σημείο που είδες ότι υπάρχει νερό. Μόλις το νερό αρχίσει να αναβλύζει, USE POT ON SPRING. Παίρνεις λίγο νερό και USE WATER ON MUSHROOMS. Τα μανιτάρια μεγαλώνουν, γίνονται γίγαντες και ελευθερώνουν την έξοδο από τις πέτρες. Δυστυχώς, όμως, το εμπόδιο προς την έξοδο τώρα πια είναι τα ίδια τα μανιτάρια.

Θα πρέπει να βάλουμε το σκουλήκι να φάει τα μανιτάρια. LOOK HOLE, το σκουλήκι όμως σου λέει ότι δεν μπορεί να βγει έξω, όσο υπάρχουν εκεί κοντά αρπακτικά πουλιά (θα πρέπει να έχετε παρατηρήσει ένα κόκκινο πουλί που τριγυρίζει στην περιοχή, κυνηγώντας μια μύγα). USE RESIN ON FLOWER, γεμίζεις το λουλούδι ρετσίνι. Μόλις πηγαίνει εκεί το έντομο, κολλάει. Το πουλί πασχίζει να πιάσει το παγιδευμένο έντομο. Τότε εσείς, GET STONE μπροστά από τα μανιτάρια, USE STONE ON BIRD, το πουλί φεύγει. Στη συνέχεια, LOOK EYE, USE WORM ON MUSHROOMS. Κάνει τα μανιτάρια μια χαψιά και σας ανοίγει το δρόμο για την παραλία.

ΣΚΗΝΗ ΕΝΔΕΚΑΤΗ: ΒΓΑΙΝΕΙ Η ΒΑΡΚΟΥΛΑ

Φτάσατε, λοιπόν, μετά από πολλά βάσανα στην παραλία και το μόνο που βρίσκετε είναι μια μικρή βάρκα, ακατάλληλη για πλεύση σε τόσο ταραγμένα νερά, χωρίς κουπιά, τιμόνι, πανιά, τίποτα. Α, να και η φλογέρα με την οποία καλείτε τον URM. GET FLUTE.

Ας αρχίσουμε την εξερεύνηση. LOOK SPIDER. Σου λέει ότι μπορεί να σου δώσει το πανί που χρειάζεσαι, αν της δώσεις αβγά ψαριού. Από την άμμο, GET OAR και από τη βάρκα GET NET. Στα δέντρα με τις καρύδες απέναντι, LOOK COCONUT TREE, GET COCONUTS. Αχά, φράουλες! GET STRAWBERRIES. Ο URM, πού είναι ο URM; USE FLUTE ON WEEN, USE STRAWBERRIES ON URM. Σου αφήνει χρυσό, ως συνήθως. GET GOLD. Στην κουκουβάγια, LOOK MONSTER, οι δίδυμοι αναγνωρίζουν τον κλέφτη του σάκου σου! Η κουκουβάγια σού ζητάει χρυσό με αντάλλαγμα το σάκο σου. Από αυτό έχουμε. USE GOLD ON MONSTER, η κουκουβάγια εξαφανίζεται, GET HAVERSACK.

Στη θάλασσα, USE NET ON SEA, πιάνεις λαβράκι και μάλιστα με αβγά, GET FISH, USE SWORD ON FISH, το ανοίγεις, (αν δεν έχεις Sword, USE COPPER BALL ON NECKLACE), USE EGGS ON SPIDER. Η αράχνη πάει να φάει με την ησυχία της, σου



αφήνει όμως το πανί που σου υποσχέθηκε, GET SAIL.

Στο σκελετό του πλοίου απέναντι, USE HAMMER ON BOAT RIBS, GET ARCHBOAT RIBS, παίρνεις τα ξύλα για ιδία χρήση. USE ARCHBOAT RIBS ON BOAT, τα βάζεις στη βάρκα, USE COCONUT ON LOBSTER POT, USE LOBSTER POT ON BOAT RIBS, τοποθετείς τα αντίβαρα που χρειάζονται, ώστε να γίνει πιο σταθερή η βάρκα σου.

Στα καλάμια επάνω δεξιά, USE SWORD ON BAMBOO, USE BAMBOO ON BOAT (Mast), βρήκες και το κατάρτι. USE SAIL ON MAST, να και το πανί, σου λείπει το τιμόνι, USE OAR ON NOTCH, έτοιμο το βαρκάκι. Ωρα καλή στην πρύμνη σου...

ΣΚΗΝΗ ΔΩΔΕΚΑΤΗ: ΕΝ ΠΛΩ

Εκεί που ταξιδεύεις ήρεμα και ωραία προς το Volcano Island, ένας ξιφίας σού τρυπάει τη βάρκα! Αν συνεχίσουν να μπαίνουν τα νερά με το ρυθμό αυτό στη βάρκα, δεν θα φτάσουμε ποτέ στον προορισμό μας. Πρέπει να τα αδειάσουμε.

USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON RING (Cauldron), USE CAULDRON ON WATER, μέχρι να βγουν τα νερά. Αν παραγεμίσει η βάρκα προτού την αδειάσετε, εμφανίζεται ένα παράθυρο στο οποίο δεν μπορείτε να κάνετε τίποτε άλλο από USE CAULDRON ON WATER.

Οταν αδειάσετε τα νερά, GET BOTTLE, το μπουκάλι που επιπλέει δεξιά (δεν το φτάνετε), USE CAULDRON ON RING (Copper Ball), USE COPPER BALL ON TIARA (Pipe), USE PIPE ON BOTTLE, GET CORK, παίρνετε το φελλό. USE PIPE ON TIARA (Copper Ball), USE COPPER BALL ON RING (Cauldron) και USE CAULDRON



ON WATER μέχρι να αδειάσουν τα νερά. Στο εξής, όταν τα νερά φτάνουν την τρύπα που άνοιξε ο ξιφίας, θα πρέπει να τα αδειάζετε (εντελώς) με USE CAULDRON ON WATER. Στην πλώρη υπάρχει ένα λουκέτο, USE HAMMER ON PADLOCK, πάει το λουκέτο (το κλειδί που επίσης υπάρχει στην πλώρη θα το χρειαστείς παρακάτω). Στο ντουλαπάκι της πλώρης, LOOK HOLD, GET TAR, USE CORK ON TAR (αν προσπαθήσετε να βουλώσετε την τρύπα μόνο με το φελλό, θα πάνε οι κόποι σας χαμένοι). Αδειάστε τα νερά τελείως, USE CAULDRON ON WATER. Τώρα γρήγορα και με ρυθμό, USE SEALED CORK ON HOLE, USE HAMMER ON HOLE. Αυτό ήταν. Πλώρη για το Volcano Island!

ΣΚΗΝΗ ΔΕΚΑΤΗ ΤΡΙΤΗ: Ο ΑΠΛΗΣΤΟΣ

Βρίσκεσαι λοιπόν στο Volcano Island. Η είσοδος όμως στα ενδότερα είναι αποκλεισμένη από σιδερένιες μπάρες, τις οποίες





δεν μπορείς να τις ανοίξεις. Τα μόνα πράγματα που βλέπεις εδώ είναι η πλώρη της βάρκας σου, μια επιγραφή και ένα σπιτάκι.

Στην επιγραφή LOOK ENGRAVING, σημείωσε τα ονόματα, θα σου χρειαστούν στο τέλος. Από την πλώρη της βάρκας, GET KEY, USE KEY ON LOCK στην πόρτα της καλύβας στα δεξιά σου. Μπες στο σπιτάκι. LOOK OLD MAN. Ο γέρος δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένας άπληστος μάγος, ο οποίος θα σου "βγάλει τον αδόξαστο" για να σε αφήσει να περάσεις (άσε που θα σε κοροϊδέψει κιόλας). Για όλα βέβαια φταίει η καλή σου η καρδιά και η αγωνία σου να συνεχίσεις το παιχνίδι. Αρχίζεις λοιπόν τις προσφορές. USE ECU ON OLD MAN, καλό λέει αλλά λίγο. USE FLUTE ON WEEN, έρχεται ο URM, GET STRAWBERRIES αριστερά, USE STRAWBERRIES ON URM. Σου αφήνει χρυσάφι μπόλικο. GET GOLD, USE GOLD ON OLD MAN, ψίχουλα σου λέει. Βρε άνθρωπε, δεν έχω τίποτε άλλο. Πρόβλημά σου/μου, λέει.



Από τον τοίχο αριστερά, GET SHOVEL. Προτού φύγεις από το δωμάτιο, USE CAULDRON ON RING (Copper Ball), USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword), USE SWORD ON PLANKS στον τοίχο αριστερά, ανοίγει μια τρύπα. USE SWORD ON PLANKS στον τοίχο δεξιά, ανοίγει άλλη τρύπα. Μου αρέσει ο αέρας - σου λέει ο γέρος - αλλά τίποτα παραπάνω. Υπομονή...

Πήγαινε στην οθόνη αριστερά (έξω από το σπιτάκι). Εδώ, σε οποιοδήποτε σημείο δείχνει το παιχνίδι την περιγραφή SAND (άμμος), σκάψε. USE SHOVEL ON SAND και στη συνέχεια LOOK HOLE και GET το αντικείμενο που περιέχει. Συνολικά, θα σκάψεις οκτώ τρύπες και θα πάρεις επτά αντικείμενα. (Στην όγδοη, βρίσκεται ένας πάπυρος, τον οποίο μπορείς μόνο να τον διαβάσεις.) Τα αντικείμενα που θα βρεις και θα πρέπει να πάρεις, είναι: EYE, GOLD BAR, BONES, DIAMOND, PEARL (πρώτα USE SWORD ON OYSTER), JEWELS, SANDAL.

Μόλις συμπληρωθεί ο αριθμός των αντικειμένων, πήγαινε στο δωμάτιο με το γέρο και δώσε του τα αντικείμενα που βρήκες ένα-ένα: USE EYE ON OLD MAN, USE BONES ON OLD MAN, USE DIAMOND ON OLD MAN, USE SANDAL ON OLD MAN, USE JEWEL ON OLD MAN, USE INGOT ON OLD MAN, USE PEARL ON OLD MAN. Ο γέρος σού λέει ότι κατάφερες να ικανοποιήσεις την απληστία του και ότι τώρα μπορείς να τραβήξεις το χαλκά που κρέμεται στον τοίχο απέναντι, έτσι ώστε να ανοίξεις την πόρτα. Ο γέρος εξαφανίζεται και έτσι PULL RING. Πήγαινε στην οθόνη αριστερά. Η πόρτα έχει ανοίξει! Πας να φύγεις και... η πόρτα κλείνει πάλι. Ο γέρος μάς την έφερε! Πάμε πάλι δεξιά στο σπιτάκι και USE SWORD ON PLANKS στο σημείο εκείνο του τοίχου, το οποίο έκρυβε ο γέρος.

Ανοίγει η τρύπα και μπαίνεις στα ενδότερα του βουνού.

ΣΚΗΝΗ ΔΕΚΑΤΗ ΤΕΤΑΡΤΗ: ΤΟ ΦΥΤΟΥΛΙ

Βρίσκεσαι σε ένα ξέφωτο, στο κέντρο του οποίου δεσπόζει ένα περίεργο φυτό με δοντάκια που, ως συνήθως, σου κλείνει την έξοδο. LOOK PLANT, για περισσότερες πληροφορίες.

Αριστερά κάτω στην οθόνη, USE SWORD ON BRANCH. Εκεί κοντά υπάρχει μια τρύπα, LOOK HOLE - ωπ! - το Orivor, εκείνο το πλασματάκι που τρώει χρυσό. USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON RING (Cauldron), USE CAULDRON ON HOLE. Στη δεξιά πλευρά της οθόνης υπάρχει άλλη μια τρύπα, LOOK HOLE. Αυτή τη φορά, το Orivor σκάβει άλλη τρύπα. Κοντά στη νέα αυτή τρύπα εμφανίζεται ένα εκκρεμές (Pendulum). GET PENDULUM, USE PENDULUM στην οθόνη, μέχρι να εμφανιστεί κάποιο μήνυμα ότι κάτι υπάρχει εκεί. Στη συνέχεια, GET CAULDRON από την τρύπα, USE CAULDRON ON RING (Copper Ball), USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword), USE SWORD στο σημείο εκείνο που έδειξε το Pendulum. Καθαρίζοντας με το σπαθί τα κλαδιά, εμφανίζεται ένα κομμάτι χρυσού. GET GOLD, USE GOLD ON ORIVOR. Ως συνήθως, το Orivor δέχεται ευχαρίστως το δωράκι και σας δίνει για αντάλλαγμα ένα κομμάτι σκοινί.

Με το σκοινί, USE ROPE ON BRANCH (Bow), φτιάχνεις ένα τόξο (είχε δίκιο τελικά το Orivor) αλλά, όπως συνηθίζεται, χρειάζεσαι και βέλη για να μπορέσεις να το χρησιμοποιήσεις. Δεξιά στην οθόνη, USE SWORD ON BRANCHES, να και τα βέλη. USE BOW ON WALNUT επάνω στο δέντρο.



Δεν το πετυχαίνεις και το μόνο που καταφέρνεις είναι να τρομάξεις ένα πουλί, το οποίο πέφτει ζαλισμένο κατευθείαν μέσα στο στόμα του φυτού. Το μόνο ενθύμιο από το πουλί είναι μερικά φτερά. GET FEATHERS. Το καλό το παλικάρι κάνει USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON TIARA (Pipe), USE PIPE ON FEATHERS. Τα πήρες.

Τώρα πια, USE FEATHERS ON ARROWS, γίνονται πιο ευθύβολα, USE BOW ON WALNUT, το ρίχνεις στο έδαφος. USE PIPE ON TIARA (Copper Ball), USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword), USE SWORD ON WALNUT. Ανοίγεις το καρύδι στη μέση, ελευθερώνεται η νεράιδα, κάνει το φυτό "ντα" και εσύ πας στη δουλειά σου.

ΣΚΗΝΗ ΔΕΚΑΤΗ ΠΕΜΠΤΗ: ΦΙΛΤΡΑ ΕΠΙ ΦΙΛΤΡΩΝ

Βρίσκεσαι σε μια σπηλιά, στην οποία υπάρχει μια πηγή με νερό, ένα σκουλήκι, μερικά μανιτάρια, ένα ραβδί, ένα γυάλινο





μάτι, ένα ρουμπίνι, ένα μπαούλο και μερικά φυτά.

Μόλις μπαίνεις μέσα, πέφτει ένα φτερό, GET FEATHER. USE FEATHER ON CHEST, εμφανίζονται πάλι τα γνωστά φιαλίδια. GET PHIAL (POLLEN), GET PHIAL (VENOM). Στο σκουλήκι LOOK WORM, να πάρει, έχει πονόκοιλο και δεν μπορεί να βάλει τίποτα στο στόμα του. Φυσικά και σας λένε, ο άπληστος ο γέρος που μας κορόιδεψε. USE CANE ON GLASS EYE. Νάτος πάλι, εμφανίστηκε από το πουθενά. LOOK OLD MAN, σου λέει ότι αν του δώσεις λίγο χρυσάφι, θα σου ανοίξει την πόρτα για το διπλανό δωμάτιο. Εύπιστος εσύ, GET STRAWBERRIES από το θάμνο κάτω δεξιά, USE FLUTE ON WEEN, USE STRAWBERRIES ON URM, να το χρυσάφι. GET GOLD, USE GOLD ON OLD MAN. Παίρνει το χρυσάφι και εξαφανίζεται, χωρίς να σου ανοίξει την πόρτα!

Κάτω αριστερά στην οθόνη, GET REDCURRANTS. USE CANE ON GLASS



EYE, νάτος πάλι ο γέρος. USE FLUTE ON WEEN, USE REDCURRANTS ON URM, USE URM ON OLD MAN. O URM κάνει το γέρο πέτρα. Σε μια ύστατη προσπάθεια, η οποία τον σώζει από τη χρόνια ακινησία σαν πέτρα, ο γέρος σου ανοίγει την πόρτα και εξαφανίζεται, μαζί με το ραβδί και το γυάλινο μάτι.

Κατ' αρχάς, να ετοιμάσουμε το δοχείο. USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON RING (Cauldron). USE POLLEN ON CAULDRON, USE VENOM ON CAULDRON. Εχεις φτιάξει το γνωστό φίλτρο που μεγαλώνει τα φυτά. USE CAULDRON ON MUSHROOMS, γίνονται τεράστια και σου εμφανίζουν και δύο κομμάτια TRUFFLES, τα οποία είναι απαραίτητα στη συνέχεια. Με τα POLLEN, VENOM και TRUFFLES μπορείς να φτιάξεις τρία ακόμα φίλτρα (εκτός από αυτό που ήδη χρησιμοποίησες), ως εξής: USE POLLEN ON CAULDRON, USE VENOM ON CAULDRON, USE TRUFFLES ON CAULDRON (CHANGE), αλλάζει τη μορφή οποιουδήποτε ασημένιου αντικειμένου.

USE POLLEN ON CAULDRON, USE TRUFFLES ON CAULDRON (VITALYS), επιστρέφει στη ζωή τα πλάσματα που έχουν γίνει πέτρα. USE VENOM ON CAULDRON, USE TRUFFLES ON CAULDRON (LUCIFERYS), ανάβει συγκεκριμένους πολύτιμους λίθους.

Για αρχή, λοιπόν, φτιάξε LUCIFERYS. USE LUCIFERYS ON RUBY, ανάβει. USE POLLEN ON CAULDRON, USE VENOM ON CAULDRON, USE CAULDRON ON GRASS, αυτό που βρίσκεται επάνω αριστερά, γίνεται χαμομήλι. GET CAMOMILE. Θα πρέπει όμως να το βράσουμε πρώτα. USE CAULDRON ON WATER στην πηγή, USE CAMOMILE ON CAULDRON, USE

CAULDRON ON HEARTH, στη φωτιά. Γίνεται Tea. USE TEA ON WORM, πεινάει, λέει τώρα, σαν λύκος, USE WORM ON MUSHROOMS.

Τώρα, μπορείς να πας αριστερά. Μόλις όμως φτάσεις την επόμενη οθόνη, οι δίδυμοι σε πληροφορούν ότι έχασαν τους τρεις κόκκους άμμου! Αντε, τώρα να τους βρεις. Ψύλλοι στα άχυρα. Φτιάξε VITALYS και USE VITALYS ON BORGOL. Σου λέει ότι πρέπει να βρεις οπωσδήποτε τους τρεις κόκκους άμμου και ότι θα πρέπει για το σκοπό αυτό να μιλήσεις με το βασιλιά των μυρμηγκιών. Μόλις τελειώνει το λογύδριό του, εμφανίζεται ως εκ θαύματος ένα μυρμήγκι επάνω δεξιά σε μια φυλλωσιά. LOOK ANT, σου ζητάει τον ύπερο από το λουλούδι της νιότης, το οποίο τόσο καλά ξέρεις να δημιουργείς.



Χωρίς πολλή σκέψη, USE POLLEN ON QUARTZ, LOOK FLOWER, GET PISTIL. Ετοιμος. Piece of cake. LOOK ANT, USE PISTIL ON ANT, σε αντάλλαγμα το μυρμήγκι σε κάνει μικρό, ώστε να βρεις τους κόκκους που έχασες. Με τα χόρτα στο διπλάσιό σου μέγεθος, GET AXE (Bolt). Βρες τους τρεις κόκκους άμμου και πάρε τους. Ο ένας βρίσκεται κοντά στο Axe, ο δεύτερος στα αριστερά της οθόνης και ο τρίτος τέρμα δεξιά. Μόλις βρεις και τους τρεις, επανέρχεσαι στο φυσιολογικό σου μέγεθος. Φτιάξε VITALYS και USE VITALYS ON STATUE δεξιά. Το πουλί "την κοπανάει" διακριτικά και εμφανίζεται ένας μοχλός (ο οποίος ήταν κρυμμένος πίσω από το άγαλμα). USE LEVER βέβαια. Πήγαινε στην



οθόνη δεξιά. Η κρύπτη στον τοίχο απέναντι έχει ανοίξει και έχει αποκαλυφθεί ένας μηχανισμός. LOOK MECHANISM, USE LEVER, δεν λειτουργεί σωστά, USE BOLT ON ORIFICE, USE LEVER, αυτό ήταν. Ανοίγει μια δεύτερη κρύπτη, η οποία περιέχει ένα κλειδί. GET KEY και πάμε στην οθόνη αριστερά.

USE CAULDRON ON RING (Copper Ball), USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword), USE SWORD ON BUSH. Νάτη η πόρτα. USE KEY ON LOCK, ανοίγει η πόρτα αλλά φράζεται από ασημένιες μπάρες. USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON RING (Cauldron). Φτιάξε CHANGE και USE CHANGE ON GRILL, γίνονται φίδια. Μα τι κάνουμε εδώ, παίζουμε; (Εδώ που τα λέμε...) USE VENOM ON SNAKES, γίνονται ρουμπίνια, φτιάξε LUCIFERYS και USE LUCIFERYS ON RUBY, παίρνουν φωτιά. Πήγαινε στην οθόνη δεξιά. USE CAULDRON ON WATER. Πήγαινε πάλι αριστερά. USE WATER ON FLAMES, σβήνουν και, επιτέλους, σου ελευθερώνουν την είσοδο. Χρήσιμο πράγμα τελικά το Cauldron.



ΣΚΗΝΗ ΔΕΚΑΤΗ ΕΚΤΗ: ΤΗΣ ΑΡΤΑΣ ΤΟ ΓΙΟΦΥΡΙ

Κατ' αρχάς, κάνε το CAULDRON σπαθί: USE CAULDRON ON RING (Copper Ball), USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword). Στη βάση του αγάλματος υπάρχει ένα δοχείο. Να το πάρεις, γιατί θα χρειαστεί. GET BOWL. Στο στήθος του αγάλματος, LOOK ORNAMENT, είναι σφηνωμένο, USE SWORD ON ORNAMENT, πέφτει στο πάτωμα. GET FLAWED JEWEL. Ξανά, στο στήθος του αγάλματος, εκεί όπου ήταν το ornament, LOOK HOLE. USE SWORD ON HOLE, μέχρι να εμφανιστεί ένα ρουμπίνι. USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON RING (Cauldron). Φτιάξε LUCIFERYS. USE LUCIFERYS ON RUBY, παίρνει φωτιά κατά τα αναμενόμενα και αφήνει ένα JEWEL στη θέση του. GET JEWEL βέβαια. Φτιάξε VITALYS. USE VITALYS ON JEWEL. Το έντομο ζωντανεύει και πετάει μακριά. Αυτό είναι το ευχαριστώ; USE CAULDRON ON RING (Copper Ball), USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword), USE SWORD ON CRACK (κάτω αριστερά στην οθόνη). Από το άνοιγμα βγαίνει λάβα. Τώρα θα σε μάθω εγώ, αχάριστο! Το έντομο (Firefly) έλκεται από τη λάμψη (ή τη θερμότητα;) της λάβας και το πιάνεις, GET FIREFLY. Ας ανάψουμε τον πρώτο μοχλό, USE FIREFLY ON HIDEAWAY, μπα, φεύγει ξανά. Χρειάζομαι κάτι να το συγκρατήσω στη θέση του. Αν είχα τώρα λίγο ρετσίνι! Ας το ξαναμαζέψω, όμως. USE SWORD ON CRACK, GET FIREFLY. Ας εξετάσουμε τα Hideaway από κοντά. Το πρώτο από δεξιά μού φαίνεται το ιδανικότερο για αρχή. LOOK HIDEAWAY, μπα ένα τερατάκι. LOOK HIDEAWAY ξανά και ξανά μέχρι να απηυδήσει το ζωντανό και να σε... φτύσει. Αυτό όμως είναι ό,τι ακριβώς χρειάζομαι. Είναι κόλλα! USE BOWL ON GLUE, GET GLUE. Ωραία... Και τώρα, USE GLUE ON FIREFLY, USE FIREFLY/GLUE ON HIDEAWAY στο τρίτο από αριστερά. Ανάβει και εκεί βρίσκεις άλλο ένα σπασμένο JEWEL. GET BROKEN JEWEL. Αν δεν απατώμαι, κάπου υπάρχει

και το άλλο μισό. USE GLUE ON BROKEN JEWEL, USE BROKEN JEWEL ON FLAWED JEWEL. Αντε, πάλι να το ζωντανέψουμε. USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON RING (Cauldron). Φτιάξε VITALYS και USE VITALYS ON JEWEL. Πάλι η ίδια διαδικασία για να πιάσουμε το έντομο (καταντάει βαρετό πια), USE CAULDRON ON RING (Copper Ball), USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword), USE SWORD ON CRACK, το έντομο έρχεται, GET FIREFLY, USE GLUE ON FIREFLY, USE FIREFLY/GLUE ON HIDEAWAY, στον πρώτο από αριστερά. Μόλις το τοποθετήσεις το firefly, εμφανίζεται άλλο ένα JEWEL στο πάτωμα. Η διαδικασία είναι γνωστή.

USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON RING (Cauldron). Φτιάξε VITALYS και USE VITALYS ON JEWEL. USE CAULDRON ON RING (Copper Ball), USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword), USE SWORD ON CRACK, το έντομο έρχεται, GET FIREFLY, USE GLUE ON FIREFLY, USE FIREFLY/GLUE ON HIDEAWAY, στον πρώτο από δεξιά. Μόλις τοποθετήσεις το firefly, βρίσκεις ένα twig, ένα λεπτό εργαλείο, το οποίο μπορείς άνετα να τοποθετήσεις στο opening που υπάρχει στο χέρι του αγάλματος. USE TWIG ON OPENING, πέφτει άλλο ένα JEWEL. Τα γνωστά.

USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON RING (Cauldron). Φτιάξε VITALYS και USE VITALYS ON JEWEL. USE CAULDRON ON RING (Copper Ball), USE COPPER BALL ON NECKLACE (Sword), USE SWORD ON CRACK, το έντομο έρχεται, GET FIREFLY, USE GLUE ON FIREFLY, USE FIREFLY/GLUE ON HIDEAWAY, στον δεύτερο από δεξιά. Ωπ! εδώ δεν εμφανίζεται κανένας μοχλός, παρά μόνο μια τρύπα. Στρογγυλή τρύπα. Κύκλος. Σφαίρα. Copper Ball. Yes! USE SWORD ON NECKLACE (Copper Ball), USE COPPER BALL ON HOLE, PUSH COPPER BALL, GET COPPER BALL (το JEWEL που εμφανίζεται δεν μας χρειάζεται πια). Τώρα, και οι πέντε μοχλοί είναι έτοιμοι. Θα πρέπει όμως να χρησιμοποιήσεις ορισμένες φορές τον καθένα. Ο πρώτος μοχλός θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί μια φορά, ο δεύτερος δύο, κ.ο.κ. Για τη σειρά των μοχλών, μπορείς να ρωτήσεις και τον PETROY. Σχηματικά, η σειρά των μοχλών είναι η εξής:

		1	5	
	2			4
3				

Το μοχλό 1 θα τον κατεβάσεις μία φορά, το μοχλό 2 δύο φορές, το μοχλό 3 τρεις φορές, το μοχλό 4 τέσσερις, και, τέλος, το μοχλό 5 θα τον κατεβάσεις πέντε φορές. Αν κάνεις κάποιο λάθος, μετά από λίγη ώρα το παιχνίδι επαναφέρει τους μοχλούς στην αρχική τους κατάσταση. Μόλις τελειώσεις με τους μοχλούς, USE BOW ON LETTER, απέναντι στα γράμματα, τα οποία θα πρέπει να εμφανίζονται όλα φωτισμένα. Σημάδεψε τα γράμματα K, R, A, A, L. Επιτέλους! Η γέφυρα κατεβαίνει! Δυστυχώς όμως για σένα, σε παίρνει είδηση ο KRAAL, ο οποίος σου παίρνει όλα σου τα πράγματα και σε ρίχνει σε ένα υγρό και αφιλόξενο κελί.

ΣΚΗΝΗ ΔΕΚΑΤΗ ΕΒΔΟΜΗ: ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ ΤΑ ΣΙΔΕΡΑ

Στο κελί όπου σε ρίχνει ο KRAAL δεν έχεις και πολλά πράγματα να κάνεις, αφού το Inventory σου είναι άδειο και τα πράγμα-



τα που υπάρχουν στο κελί είναι ελάχιστα. Ευτυχώς για σένα, η κλειδαριά του κελιού δεν είναι πολύ μακριά σου και μπορείς να βρεις το συνδυασμό που χρειάζεται για να την ανοίξεις.

Στο πάτωμα υπάρχει μια καρδιά από πέτρα, ναι, εκεί μπροστά στη νεκροκεφαλή. GET HEART. Την καρδιά αυτή μπορείς να την τοποθετήσεις στο ENGRAVING, το οποίο υπάρχει στον τοίχο επάνω δεξιά ή να την κρατήσεις.

Στον αριστερό τοίχο επίσης, σε ύψος τρία τούβλα πάνω από το έδαφος, υπάρχει ένα καρφί. GET NAIL. Αφού τσεπώσεις το καρφί, LOOK LOCK. Τοποθέτησε το καρφί στην πέμπτη τρύπα του Lock, μετρώντας με τη φορά των δεικτών του ρολογιού. USE LOCK και θα σηκωθεί η τρίτη μπάρα από τα δεξιά.

Στο έδαφος, στο σημείο όπου πατάει η μπάρα, υπάρχει ένα needle. Πάρε το. GET NEEDLE και, στη συνέχεια, LOOK LOCK. Τώρα, τοποθέτησε το καρφί στην έκτη θέση



του δεξιού κύκλου και τη βελόνα στη δεύτερη θέση του αριστερού κύκλου. USE LOCK και στους δύο κύκλους, πρώτα στο δεξί και μετά στον αριστερό και voila! Η πόρτα άνοιξε! Δεν υπάρχει φυλακή να μας κρατήσει! Ο συνδυασμός, που χρειάζεται για να ανοίξει η πόρτα του κελιού, φαίνεται στο ENGRAVING, το οποίο υπάρχει στον τοίχο αριστερά.

ΣΚΗΝΗ ΔΕΚΑΤΗ ΟΓΔΟΗ ΚΑΙ ΦΑΡΜΑΚΕΡΗ:

LOOK REVUSS, προστατευμένο. Στο μηχανισμό με τους μοχλούς USE LEVER τέσσερις φορές τον κάθε μοχλό, από τα δεξιά προς τα αριστερά (όπως βλέπετε την οθόνη). Δεξιά από το μηχανισμό, GET BAMBOO. Αριστερά από το μηχανισμό, LOOK CARVING, PRESS D, PRESS J, PRESS E, PRESS L (DJEL, θυμάστε τους δύο ερωτευμένους;). Ανοίγει η πρώτη καταπακτή. LOOK STATUE, GET KNIFE. USE KNIFE ON BAMBOO, USE KNIFE ON FLUTE. USE FLUTE ON WEEN. Ερχεται ο URM και σου λέει ότι δεν μπορεί να σε βοηθήσει αλλά σου φανερώνει μια πετρούλα, η οποία θα σου φανεί πάρα πολύ χρήσιμη. Στο πάτωμα, λοιπόν, GET ROCK, USE ROCK ON CARVING, USE ROCK ON HOLE. Πάτησε τα γράμματα A, Z, E, U, L, I, S, S, E. Ανοίγει η δεύτερη καταπακτή. GET STATUE, αυτό της δεξιάς καταπακτής, και USE STATUE ON STATUE στην αριστερή καταπακτή. Η αγάπη νίκησε! Εμφανίζεται λοιπόν μια νεράιδα (;), η οποία σου λέει διάφορα περί δύναμης της αγάπης αλλά, το σημαντικότερο, σου δίνει τους τρεις κόκκους άμμου. Από εκεί και πέρα τα πράγματα είναι απλά. USE 3 GRAINS OF SAND ON REVUSS και... τι έγινε παιδιά; Τελείωσε;

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ!

Ξεχάστε την άνεση, με την οποία εξοντώνατε τα sprites, όταν αντίπαλός σας ήταν το προγραμματισμένο "μυαλό" του υπολογιστή σας. Ηρθε η ώρα να μετρήσετε πραγματικά τις δυνάμεις σας, με αντίπαλο την ανθρώπινη ευφυία ενός ισάξιου ή καλύτερού σας gamer!

ΤΩΡΑ, ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ...

AIR WARRIOR

ΟΙ ΑΣΣΟΙ ΤΩΝ ΑΙΘΕΡΩΝ!

...ΕΝΑ ON-LINE MULTI-USER GAME ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟ



- **Διαλέξτε το αεροπλάνο σας**
- **Απογειωθείτε**
- **Πετάξτε εναντίον της αντίπαλης χώρας**
- **Βομβαρδίστε τις πόλεις, καταρρίψτε τον εχθρό, ζήστε την κόλαση μιας πραγματικής αερομαχίας**

• Ραντάρ
• Αντιαεροπορική κάλυψη
• Οχήματα εδάφους
• Καταδιωκτικά
• Βομβαρδιστικά
• Jets

ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΕΩΣ ΚΑΙ 40 ΠΑΙΚΤΕΣ

• PCs & Συμβατά με CGA, EGA, VGA, Super VGA
• Amiga
• Atari
• Macintosh

ΓΙΑΤΙ Ο ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΑΛΛΟΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΣ ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ!

CompuLink
• ON LINE INFORMATION SERVICES •

Λ. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα, Τηλ.: 9241746 - 7, Fax: 9242219, Contact: κ. Γ. Λυγεράκη